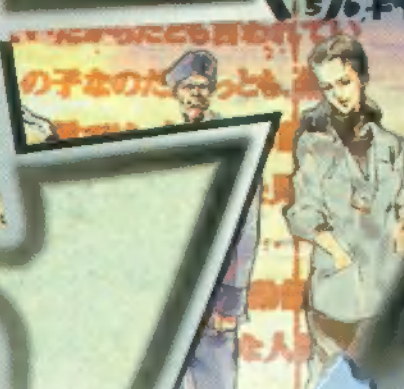


V576.FT



KONZOL

世紀初興 世界の首領

依然として
の不安

米 核に
米 核に
米 核に

1995年、南アフリカで起きた「OUT
HEAVEN」をたった一人で鎮
成部隊FOX HOUNDの名を世界
らした男、彼の扱いとは、高
金、スカーパダイビングにも熟達
が、国語にも精通する。
軍人としては驚異的に高いスキル
であるが、決して彼は戦
つては、雷人用ロボット、
HOUND部隊後、デラス、
湖畔で人目を避けた、孤独な生
いたのは、戦場において受けた
みでいたからだともいわれ
人の子なのだから、
交際では、女性をい
けず、
、そんな彼が持つ、
軍能力に加え、豊かな人
性、

A MGS LÁTTÁN FELMERÜL A KÉRDÉS:
LEHET ENNÉL JOBBAT CSINÁLNI???

signature

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvényről érvényesek!



**SONY PSX+
DUAL SHOCK
+DEMO CD
34999.-**

PLAYSTATION



NINTENDO 64.
+1 CONTROL PAD
+MARIO 64 KAZETTA
36999.-

NINTENDO 64

A kazetták ára 9990 Ft-tól 16990 Ft-ig

SONY PLAYSTATION PLATINUM CD-K

LUEN TRILOGY	7990
LIBALE WICKER	7990
JUST A MOVE 2	7990
COMMAND & CONQUER	8990
CASH BANDICOOT	7990
DOC	7990
THE HARD TRULGY	6990
MADE TO BLACK	7990
THE ONE	7990
GRAND THEFT AUTO	6990
HERCULES	7990
LOST WORLD	7990
WOLFEY BUCKLE	7990



MORTAL KOMBAT TRILOGY	7999
ODD WORLD ABE'S ENEMY	7999
RATMAN	7999
REXEVIL EVIL	7999
THE RACER REVOLUTION	6999
SHOOT STRIKE	7999
TEKKEN 2	6999
TWE CRISIS	7999
TOCA TOURING CAR	7999
V RALLY	7999
WHEEL IT	6999

SONY PLAYSTATION CD-K

AGENT ARMSTRONG	115992
AIRTEL MARIKING	7799
AIR RACE	7999
ARMED WITH HEARTLESS	HEV
ALL STAR TENNIS 99	115990
ALLINDRA	115990
APOCALYPSE	115990
ARMORED CORE	129900
ASSAULT	13990
ATOMIC DESTRUCT	11990
AVYCON SENNA KART DUEL	13990
ATLANTIC DREAMS	71990
BALL BLAZER CHAMPIONS	13990
BATTLE ARENA (TITANICUM 2)	11990

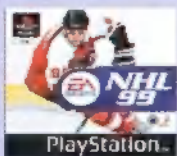


COFFEAKS	13990
BLAM MACHINHEAD	13990
BLASTO	13990
BLAZING DRAGONS	13990
MOODY ROAR	13990
BLAZING BLADE WORLD	13990
BLAZING BLADE	13990
BRAHMA FORCE	13990
BUG'S LIFE	13990
BLAZING BLADE	13990
BUST A GROOVE	13990
C3 RACING	13990
CARDINAL SYN	13990
CASTLEVANIA	13990
CHILL	13990
CHILL MCRAE RALLY	13990
COLONY WARS	13990
COMMAND & CONQUER 3000 ALERT	13990
COMMAND & CONQUER RETALIATION	13990
LOCAL MACHINHEAD	13990
CRASH BANDICOOT 2	13990
CRASH BANDICOOT 3	13990
CRUSADER 101 KENACON	13990
CYBERIA	7990
DAIRY FORCES	13990
DAIRY OWEN	13990
DEAD OR ALIVE	13990
DEATHTRAP DUNGEON	13990
DEVIL DICE	13990
DEVIL'S DECEPTION	12990
DIABLO	13990
DISRUPTOR	9990
DUKE NUKEM 3D	9990
DUKE NUKEM TIME TO KILL	13990
DYNASTY WARRIORS	13990
ELIMINATOR	13990
EXPLOSIVE RACING	13990
FANTASTIC FOUR	13990
FFIX 100 JOY	13990
FFIX 100	13990
FFIX ELEMENT	13990
NIGHTMARE FORCE	13990
FLYING 10000	13990
FORMULA KARTS	13990
FORMULA ONE 97	13990

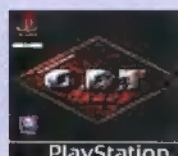


FORMULA ONE 98	13990
FRENZY	13990
FROGGER	11990
FUTURE COP L.A.P.D. 2100 AD	13990
GALE GO ENTER THE GECKO	9900
GHOST IN THE SHELL	13990
GRAND TURISMO	14990
GRAND STREAM SACRA	9900
HEART OF DARKNESS	13990
HEXEN	10990
INDY 500	12990
JEDDY MCGARTH SUPERCHICKS 98	12990
JERSEY DEVIL	13990
JET RIDER 2	12990

JUDGE DREDD	1990.
LAST OF THE WILD	1990.
INCHES OF VENGEANCE	1990.
KILLERS	1990.
LAST DEFENSE	1990.
LETHAL ENFORCERS	1990.
LIVE WIRE	NIV
LOANED	1990.
LOST VIKINGS 2	1990.
LUCKY LUKE	1990.
MADISON NFL 99	1990.
MADON: THE OUTRAGER	1990.
MADON: SUPER HEROES	1990.
MADON: REDEMPTION	1990.
MAXIMUM FORCE	1990.
MICRO	1990.
MILLER	1990.
MEGA MAN II	1990.
MEGA MAN BATTLE & CHASE	1990.
MEN IN BLACK	1990.
METAL GEAR	NIV
MOTO RACER 2	1990.
MOTO RACER	1990.
MURDER MASH	1990.
MURDER	1990.
MOTORTOON (GAMING) PRX 2	1990.
MURDER WINTER OLYMPICS	1990.
MURDER WINTER	1990.
MURDER	1990.



NASCAR 99	12999
NBA LIVE 98 + JOY	9999
NBA LIVE 99	12999
NEED FOR SPEED 2	11999
NETSCAPE FOR WINDOWS 3	9999
NEWSGATE LINUX RACING	13999
NETSCAPE 48 + JOY	9999
NETSCAPE 48	11999
NETSCAPE 48	13999
THE FACE OFF	12999
NIGHTMARE CREATURES	11999
NETSCAPE	13999
ODD WORLD JUNE 13 EMOLOGS	12999
ODT	12999
ONE	13999
OVERBOARD	13999
OVERBOARD	13999
PANDEMIA 2	12999
PERFORMANCE	11999
PERFECT WEAPON	12999
PITFALL 2000	13999
POWER FIGHTER	13999
POWER FIGHTER	HV1
PREMIER MANAGER 98	13999
PRO PINBALL: BIG RACE USA	HV1
QUAKE II	HV1
R TYPES	13999
RAPID RACE II	9999
RASCAL	14999
REINTERVIEW	11999
REINTERVIEW	12999
RESIDENT EVIL 2	12999
RETAIL TECHNIQUES	13999
ROAD RACE 3D	13999
ROCK & ROLL RACING 2	13999
ROGUE 2000	13999
S.C.A.R.S.	13999
SHADOW CHURCH	13999
SHADOW CHURCH	13999
SHADOW CHURCH	13999
SHADOW CHURCH	13999
SHADOW CHURCH	13999
SHADOW CHURCH	7999
SPAWN	13999
SPEEDSTER	13999
SPORTS CAR GT	HV1

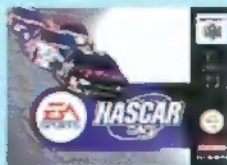


BEAT GOES TO HIGHERWOODS	9990
SPYRO THE DRAGON	13990
STAR WARS	9990
STAR WARS - MASTERS OF THE JEDI	13990
THE REIGN	13990
STREET BOARDERS	HVS
STREET FIGHTER COLLECTION	13990
STREET FIGHTER EX PLUS	12990
SUPER RACING COLLECTION	12990
TENORI	13990
TEST DRIVE 1	13990
TEST DRIVE 2	13990
TEST DRIVE 3	13990
TETRIS PLUS	12990
THE NOTE	12990
THEME HOSPITAL	13990
THE WOODS	13990
THEY TANK UP YOUR ARSENAL	13990
TOKA TOURING CAR 2	13990
TOMB RAIDER 3	13990
TOMMY MAKINEN RALLY	13990
TOTAL DRIVEN	12990
TREASURES OF THE DEEP	12990
VANDAL HEARTS	13990
VAN RACING	13990
V5	13990
WCW	13990
WIEPOINT	13990
WILD 9	13990
WILD ARMS	13990
WING COMMANDER IV	9990
WIZARD CUP 98	13990
WRECKING CREW	13990
WWF WARZONE	13990
X MEN VS STREET FIGHTER	13990
X MEN VS STREET FIGHTER	13990
XENOCRACY	9990
Z	13990
ZERO DIVIDE	13990

1080 SNOWBOARDING
AEROFIGHTERS ASSAULT
AEROGAUGE
AIRBOARDER 64
BANJO KAZOOIE
BIOPREARS
BLAST CORPS
BODY HARVEST



BOMBERMAN 64
BOMBERMAN HERO
BUCK BUNBLE
BUST A MOVE 2
CHAMELEON TWIST
CHOPPER ATTACK
CLAY FIGHTER
CRUISING USA

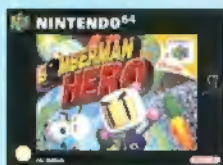


CRUSH WORLD
DARK BFT
DIDDY KONG RACING
DOOM 64
DUAL HEROES
DUKE NUKEM 3D
EARTHWORM SIM. 3D
EXTREME G 2
EXTREME G
F ZERO X
F1 GRAND PRIX
F1 POLE POSITION
FIFA 64
FIFA 98
FIGHTERS DESTINY
FORSAKEN
[[JAIL]]
GEX 2
GROVER
GOLDEN EYE
GT 64
HEXEN
KGGY'S RECKING BALLS
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
KILLER INSTINCT GOLD
KNIFE EDGE
LAMBORGHINI
LEGEND OF ZELDA
LYLAT WARS
MACE
MAHEDEN FOOTBALL 64

HV1	MADDEN NFL 99	HV1
HV1	MARIO KART 64	HV1
HV1	MISCHIEF MAKERS	EDU
HV1	MISSION IMPOSSIBLE	HV1
HV1	MORTAL KOMBAT 4	HV1
HV1	MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	HV1
HV1		
HV1		



	MORTAL Kombat Trilogy	HV1
	Multi Racing Championship	HV1
HV1	MYSTICAL NINJA	HV1
HV1	NAGANO OLYMPIC HOCKEY 98	HV1
HV1	NAGANO WINTER OLYMPICS 98	HV1
HV1	NASCAR 99	HV1
HV1	NBA Courtside	HV1
HV1	NBA HANGTIME	HV1
HV1	NBA LIVE 99	HV1
HV1	NBA PRO 98	HV1
	NHL 99	HV1
	NHL BREAKAWAY	HV1



HVJ	OFF ROAD CHALLENGE	HVJ
HVJ	PAPERBOY	HVJ
HVJ	PILOT WINGS 64	HVJ
HVJ	QUAKE 64	HVJ
HVJ	QUAKE II	HVJ
HVJ	RAKUGA KIDS	HVJ
HVJ	RAMPAGE WORLD TOUR	HVJ
HVJ	ROBOTRON K	HVJ
HVJ	S.C.A.R.S.	HVJ
HVJ	SAN FRANCISCO RUSH	HVJ
HVJ	SNOWBOARD KIDS	HVJ
HVJ	SPACESTATION SILICON VALLEY	HVJ
HVJ	STAR WARS SHADOW OF EMPIRE	HVJ
HVJ	STARSHOT	HVJ
HVJ	SUPER MARIO 64	HVJ
HVJ	TETRIS/SPHERE	HVJ
HVJ	TOP GEAR RALLY	HVJ
HVJ	TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	HVJ
HVJ	TUROK DINOSAUR HUNTER	HVJ
HVJ	V RALLY	HVJ
HVJ	VIRTUAL CHESS	HVJ
HVJ	WAR/GODS	HVJ
HVJ	WAVE RACE	HVJ
HVJ	WAYNE GRETZKY HOCKEY	HVJ
HVJ	WCW VS NWO	HVJ
HVJ	WRESTLING	HVJ
HVJ	WIPEOUT 64	HVJ
HVJ	WORLD CUP 98	HVJ
HVJ	WWF WAR ZONE	HVJ
HVJ	YOSHIS STICKY	HVJ

COLOR GAME BOY

CENTROIDE	HIV	PITFALL	9990
FROGGER	HIV	POCKET BOMBER MAN	7990
GAME NIGHT MATCH GALLERY II	7990 -	RATS	9990
GEK	9990 -	SHANGHAI POKER	9990
HARVEST MOON	7990 -	TETRIS DX	7990
LAS VEGAS	HIV	TWOOBLE	9990
MAHJ ON BLUCC	9990 -	ZELDA	HIV
MONTEZUMA'S REVENGE	7990		

GAME BOY

[illegible]

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

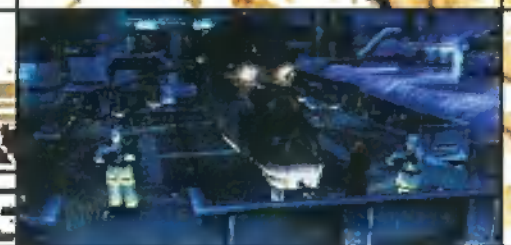
HARTALOM



C3 Racing



Contra Adventure



Metal Gear Solid



Rival Schools

Hírek.....2

Metal Gear Solid (PSX)4

TOCA 2 (PSX)10

Tiny Tank (PSX)12

C-The Contra Adventure (PSX)13

C3 Racing (PSX)14

Rally Cross 2 (PSX)15

Master of Monsters (PSX)16

Asteroids (PSX)18

Devil Dice (PSX)19

Rival Schools (PSX)20

Wipeout 64 (N64)22

V-Rally Edition '99 (N64)23

Zelda 64 (N64)24

Csevegő.....28



Master of Monsters



Zelda 64



Wipeout 64

aktuális 13

Hali! Januári számunk több szempontból is rekorder. Itt van például a címlap. Talán szerénytelenség nélkül állíthatom, hogy ilyen még nem volt! Aztán mind a PlayStation, mind a Nintendo 64 tulajdonosok megtalálják benne a gépiükre készült eddigi legtekélyesebb játékokat – név szerint a **Metal Gear Solid**-ot és a **Zeldát** – mindkettőt teljes végigjátszással! Remélem, hogy most elég gyorsak voltunk, és a leírások terjedelmével is elégedettek lesztek. Emiatt viszont ez a szám az, amelyben az eddigi legkevesebb játékot találjátok – mindössze 13-at, és a kódok is elmaradtak. Persze ez a sajnálatos tény nem a fent említett két szuperjátéknak köszönhető, hiszen januárban mindig oltári nagy pangás van. Jól körülnéztem a piacon, és tényleg semmi újdonságot nem sikerült találni (ne felejtsetek el, hogy ez a szám a hónap elején állt össze). Aggódni azért nem kell – februárban talán magukhoz térnek a cégek, és elárasztanak minket a szokásos mennyiségű programmal. Addig is nyújtóljátok a Zeldát és a Metal Gear-t, hiszen ez a két stuff legalább egy hónapos elfoglaltságot ígér.

Martin



576 KONZOL

A MEGSZÁLLT JÁTÉKOK MAGAZINJA

Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni! Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Postafiók 132.

Ha megrendeled az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. ISSN 1417-9296
Nyomda: Grafit Pencil Nyomda Budapest
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Martin
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismaros Renáta
Levélágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.
E-mail: 576kb@irisz.hu
Címlap: Metal Gear Solid

ACE COMBAT 3

Elsőnek akkor repülünk a fellegek felé, ugyanis készül a Namco új repülő anyaga, az Ace Combat 3. A program nem szimulátor lesz, inkább a lövöldözés és a kézügyesség lesz a hangsúly. A repülhető gépek között találjuk majd a MIG-29 Fulcrum-ot, az F-16 Falcon-t és az új YF-22 Advanced Tactical Fighter-t. Ha hiszünk a kiadott információknak, ez lesz az eddigi legszebb repülő játék. Tervezett megjelenés: '99, november.



LEMMINGS

Ki ne emlékezne a jó öreg Amigás Lemmings-re? Tudjátok, azokról a kis öngyilkos állatkákról van szó, akiket meg kellett menteni, logikai feladatok megoldásával. Amit most kapunk, az az első és második rész egyben, természetesen a Psygnosis-tól. Összesen 209 pályát találunk majd a régi köntösben, és a régi hangulatban. Arról, hogy lesz-e újabb rész, azonban már nem szól a fáma... Tervezett megjelenés: '99, május.



DRIVER

A GT Interactive is visszanyúl a régműltökhöz, de csak ötletek szintjén, hogy ebből egy frankó kis játékot készítsen. A készítői vélemények egybehangzóan hirdetik, hogy amit eddig vezető progikról hallottál, azt felejtse el, mert a Driver átírja az autós játékok történelmét. A programozók a '70-es évekbeli mozifilmekből ismert hangulattal lepnek meg, ugyanis vezethetünk Miami-ban, LA-ban, New York-ban és San Francisco-ban, korabeli kocsikkal száguldván. A történelben egy törvény elől menekülő vezetőt alakítasz, akinek közben még a megbízói által adott feladatokat is teljesíteni kell. Tervezett megjelenés: '99, október.



TOMORROW NEVER DIES
Az MGM fogja kiadni a tavaly előtti Bond-film PSX-es változatát, mely megpróbálja elhódítani az N64-es Goldeneye rajongókat is. Teszik ezt például a sok mozgásfajtaival, mert tudunk majd síelni, úszni, vezetni és repülni. A forgatókönyvet feldobva teljesen más sztoriban és helyszíneken üldözhetjük a rosszat, akár egy BMW Z3 volánja mögött is. Várható megjelenés: '99, október.



LOST IN TIME

Az Infogrames most, hogy megszerezte a Warner Bros. rajzfilmjeinek "megjátékosítási" jogait, máris belefogott egy platformjáték fejlesztésébe, melynek főhőse Tapsi Hapsi. Természetesen ellenfeleink is lesznek, méghozzá az összes ismert "gonosz" rajzfilmhős személyében. A játékban átvezető animációk is vannak, de a legérdekesebb, hogy sikerült megnyerni a zenék megírásához azt a Mel Blanc-ot, kinek nevéhez az eredeti muzsikák is fűződnek. Tervezett megjelenés: '99, augusztus.

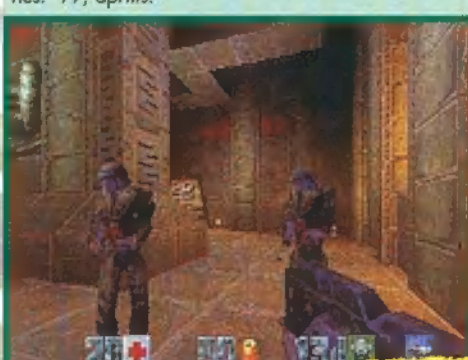


FINAL FANTASY VIII

Kész. Vége. A játék fejlesztése befejeződött, és már csak napokat kell várni, hogy Február 11.-én megjelenhessen. Persze van egy rossz hírem is. Ez az esemény Japánban következik majd be. A hír aktualitását az adja, hogy a játék zenéiben most már ének is lesz. A Square ugyanis felkérte Hong-Kong egyik leghíresebb vokalistáját Faye Wong-ot, hogy énekelje fel nekik a játék nyitódalát. Ami minket, európaiakat illet - már folynak az átkonvertálási hadműveletek, és a 4 CD-s FFXIII előbb-utóbb hozzánk is meg fog érkezni. Tervezett megjelenés: '99, október.



FFVIII
QUAKE II
Az Activision-nek nincs könnyű feladata a Quake II fejlesztése közben. Elég csak arra gondolnunk, hogy az összes pályát újra meg kellett csinálni, és a PSX hardveréhez igazítani, majd a kezelést is felhasználóbaráttá tenni. A fejlesztő Hammerhead tehát analóg és Dual Shock támogatást rakott a játékba, azonban máson nem változtattak. Így a fegyverek is ugyanazok, mint PC-n, bár nem tudni, hogy Multiplayer üzemmód is lesz-e? Tervezett megjelenés: '99, április.



PARAPPA THE RAPPER 2
Végre megjelent az első himorzsó Parappáról, minden idők egyik legeredetibb PSX-játékának folytatásáról. A történelben eddig rappelni kellett, érezni a ritmust, ütemre cselekedni. Tehát volt kihívás a játékban. Az új szín a folytatásban egy új karakter, Jammaster Rami, aki kökémény rocker, és Parappa fülig szerelmes lesz belé. Így adott egy új stílus, a rock, olyan nagy zenekarok segítségével, mind az Aerosmith vagy a Run DMC. Tervezett megjelenés: '99, December.



DEAD IN THE WATER

A One mögött álló ASC Games egy újabb "lövöldözöm, tehát vagyok" típusú játék fejlesztésébe fogott. A helyszín és a körülmények annyiban változnak, hogy most már a vízen vagyunk, fenekünk alatt pedig egy motocsónak pihen. A játék eddig egyedülálló módon szép grafikai rutinokat használ, tehát éles és színekben gazdag lesz a kép. Ketten is nyomhatjuk egy gépen, de van Link-kábel támogatás is. Összesen 28 különböző fegyverrel robbantgathatjuk fel ellenfeleinket, hogy aztán pénzre váltva "fejüket" jól bevásároljunk a pályavégi boltokban. Tervezett megjelenés: '99, május.



TWISTED METAL 3

A Vigilante B és a Rouge Trip után visszatér közenk a nagy klasszikus, amiről mindenki koppintott: a Twisted Metal. Az új rész a Sony kiadásában jelenik meg, 8 teljesen újratervezett pályával és 13 választható járművel. Ami igazán unikumnak nevezhető, az a négyes osztott képernyő!!! Tervezett megjelenés: '99, április.



EHRGEIZ
Mi lesz abból, ha a Namco és a Sqauresoft egyesül egy játék erejéig? Ezt egész idáig el sem lehetett volna képzelni, azonban Japánban már létrejött ez a házasság, amiből megszületett az Ehrgeiz. Már a hazai játéktérkében is megtalálható ez a 3D-s bunyós anyag, melynek unikuma nem is a fegyverek használata, nem is a kombók, hanem a karakterek! Ugyanis helyet kapott 4 Final Fantasy VII szereplő is. Ha ezért nem is, de a két cég ígéretes múltja miatt megéri rá várni. Tervezett megjelenés: '99, október.



SUPER MARIO RPG 2

A Nintendo megpróbálkozik egy újabb RPG program kiadásával, amely egy már bevált játék folytatása. Még SNES-re jött ki a program első része, mely inkább Japánban és az USA-ban lett nagy siker. A grafikát látva azonban egy elgondolkodtam: 2D-s játék '99-ben? A látvány inkább kisebb gyerekek számára élvezhető, de a bonyolult történet miatt valószínűleg feledésbe fog merülni. Várható megjelenés: '99, december.

MARIO
RPG 2

KIRBY 64

Szintén régi ismerős Kirby, a rózsaszín kis gömböc, aki ha valamit bekap, akkor marha nagyra duzzad. A játék fejlesztése 1995-ben kezdődött, és azóta még csak megjelenési dátumot se hoztak nyilvánosságra. Lehet, hogy a Nintendo veszni hagyja ezt a 3D-s játékot, mely már a fejlesztés végső szakaszában áll? Mindenesetre nekünk nem válaszoltak. Tervezett megjelenés: 2000, március.

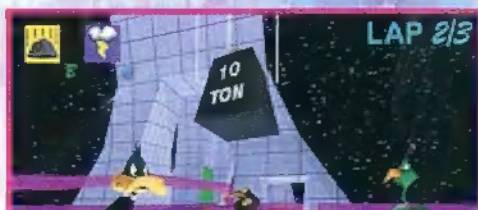
KIRBY
64

BATTLE TANKX

A 3DO által végre egy igazi lövöldözős stufal gazdagodhatnak a gép gazdái, hiszen egy M1A1 tankkal kell döngteni a városokban (akár Las Vegas-ban is). Van még ezen kívül még két tank, mindegyik más és más fegyverzerennél. A cél a pusztítás, de ezt nagyon látványos körülmények között és akár négyen egyszerre is tehetjük. A program támogatja a Rumble Pack-et. Tervezett megjelenés: '99, június.

BATTLE
TANKXBATTLE
TANKXLOONEY TUNES:
SPACE RACE

Az Infogrames végre elkezdte komolyan venni az N64-et és belefogott a játékkészítésbe. Most jött náluk a V-Rally és máris egy újabb projecten dolgoznak. Csőrke, Tapsi Hapsi, Dadó Kacska, Prérifarkas és a többi "Bolondos Dallamok" szereplő most visszatér köztük egy versenyprogram keretén belül, amit egyszerre akár négyen is nyomhatnak. A pályák már ismertek lesznek a rajzfilmbűváraknak, hiszen mehetünk a farkas sivatagjában, Csőrke szobájában, vagy akár az űrben is. A képekről ítélve biztos sikervárományos lesz. Tervezett megjelenés: '99, szeptember.



LAP 2/3



LAP 2/3



LAP 2/3

MICRO MACHINES 64

A Codemasters/Midway páros gondozásában jelenik meg minden idők legeredetibb autós játéka, a Micro Machines 64-es átírata. Amiért ez a prog ilyen híres lett, az az, hogy felülről nézve idiótábbnál-idiótább helyszíneken kellett versenyezni, akár négyen egyszerre. A helyszínek a PSX-es verziót követve lehetnek egy reggeliző család asztala, egy biliárdasztal, vagy akár a fürdőszoba. Amitől extrém lesz ez a változat, az a 8 játékos üzemmód. Egy irányítóval egyszerre ketten is nyomulhatunk!!! Tervezett megjelenés: '99, április.

MICRO
MACHINES
64MICRO
MACHINES
64

SOUTH PARK 64

Számomra akkor vált ismertté ez az amerikai rajzfilm, amikor egy 8 éves amerikai kislány állítólag öngyilkos lett a rajzfilm hatására. A szereplők bőfognak, szellentenek és káromkodnak, s mindezek ellenére még kiskorúak! Aztán minden részben van egy olyan figura, akit halálra szívatnak és megölik. Persze utólag minden új részben ismét feltűnik... Na, most képzeljétek el, hogy a játékot a Turok 2 engine-jével készítette az Iguana - rövidesen mindenki ott fog toporzékolni a boltok előtt, hogy mikor lesz már South Park! Én megértelek benneteket. Én is ugyanezt tenném... Tervezett megjelenés: '99, július.

SOUTH
PARK
64SOUTH
PARK
64

SPOOKY

Az ICE készíti ezt a kedves kis horrorst N64-re. A történet egy távoli bolygón játszódik, amit egy bizonyos Arch-Morphs nevezetű faj népesít be. Egy véletlen baleset folytán ez a faj szétszóródik a világegyetemben, és közülük két egyed ugyanazon a bolygón köt ki. Az egyik jó, a másik gonosz. Tíz hosszú pályát és 3D-s Croc-os felépítést ígér ez a rémisztő játék. Tervezett megjelenés: '99, szeptember.



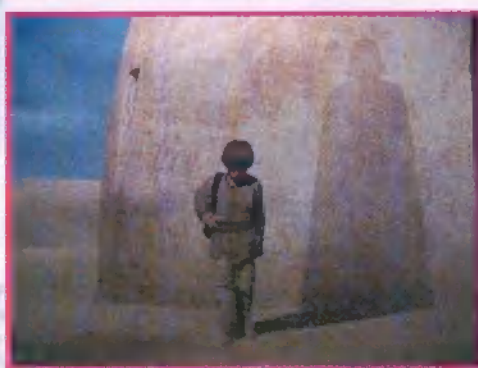
SPOOKY



SPOOKY

STAR WARS: POD RACE

Utoljára hagytam a legizgalmasabbat. Gondolom nagyjából mindenki ismeri a Csillagok Háborúját. Nos, a készítő George Lucas gondolt egyet, és leforgatta a trilógia előtti első részt, amiben Anakin Skywalker, Luke édesapja kapja a kezdetet. Ebben is nálunk szeptemberben bemutatásra kerülő filmben szerepel egy versenyes rész, ahol Annakin a Tatooine bolygón nyomtat egy örült hajszát. A program ez alapján készül, tulajdonképpen egy vezetős játék lesz, tele a Star Wars univerzum helyszíneivel, melyek a választható arénák. Kép egyelőre még nem szivárgott ki, így csodáljátok meg a film plakátját, melyből jelenleg csupán csak pár darab van forgalomban, s mint olyan nagyon értékes. Hiába, Martin már meg is találta neki a megfelelő helyét szobájában egyik falán. Tervezett megjelenés: '99, december.



STAR WARS: EPISODE 1

George Lucas volt az egyetlen ember, akinek sikerült egy ilyen világméretű hisztériát okoznia. 22 évvel ezelőtt bemutatott filmje után, még a mai napig is rengetegen emlékeznek alkotására, nem is beszélve a fanatikusról. A film kapcsán megjelent erektékhez emberek ezrei próbáltak hozzájutni, s ezek értéke csak nőtt az idők során. Aztán elérkeztünk 1998-hoz, amikor is a fentebb nevezett úriember legyártotta a "filmek istenének" folytatását, ami az előzményeket mutatja be. Azt, hogy milyen sikerre számíthat a produkció, mi sem bizonyítja jobban, mint hogy a film már MOST nyereséges! Annyi reklám (és egyéb) jogot sikerült eladni, hogy már nem éltek hiába a készítő. És persze azok a látogatók sem, akik csak azért mentek el a moziba, mert egyes filmek előtt bemutattak egy közel két és fél perces klippet, mely után mindenki biztos volt benne: Ezt a filmet látni kell. December óta nálunk is látható az előzetes, ám a kész alkotásra szeptemberig várunk kell.

JÁTÉK!!!

Nyereményjátékunk januárban is folytatódik. A következőkben megtaláljátok új kérdéseinket, melyekre a válaszokat levélben, levelezőlapban, faxon vagy e-mailen adhatjátok fel. Kérjük, hogy ha mind a három játékban részt akarsz venni, akkor a megfejtéseket külön-külön juttasd el hozzánk. Ezúton szeretnénk megköszönni budapesti nyerteseket, hogy nyereményeikért szíveskedjenek befáradni Pozsonyi úti boltunkba (Budapest, XIII. Pozsonyi út 14. Vidéki nyertesek nyereményeit postán küldjük el!

Beküldési határidő: Február 20.

Címünk:

1389 Budapest, Postafiók 132.

A Sony volt olyan kedves és postázott egy díszdobozos Tekken 3-at. Ez áll egy szép doboz-mappából, egy kézikönyvből, melyen a karakterek bemutatása szerepel, 1 nagyfelbontású képeket tartalmazó PC-s CD-ből, és egy eredeti Tekken 3 Disc-ből. Nos ezt kapja majd meg az a szerencsés olvasó, aki válaszol az alábbi kérdésre:

■ Hány százalékat kapott a játék az 576 Konzolban?

A borítékra írjátok rá:

"TEKKEN 3 játék"

Következő ajándékunk a sportos embereknek készült, az EA Sports jóvoltából. Egy szerencsés játékosunk ugyanis megnyerhet egy focipőz tartótáskát. A színe sötétkék, és nagy fehér EA betűkkel felvértezett.

■ A kérdés: Hány csapat található a Fifa '99-ben?

A borítékra írjátok rá:

"FIFA játék"

Small Soldiers pólból 5 db is van raktáron, ezekért lehet pályázni, ha megfejted az alábbi kérdést:

■ Mondd meg nekünk, hogy hívták a Gorgoniták bölcs vezérét.

A borítékra írjátok rá:

"SMALL SOLDIERS játék"

Novemberi játékunk kiértékelése következik, melyben nagyon sok pályázó közül sorsoltunk. A nyerteseknek gratulálunk!

"N64-es előfizető vagyok"

Takácsi Zsolt - Ajka (Off Road játékot nyert)

"FUTURE COP játék"

Balczó István - Szarvas
Kaczúr Csaba - Cegléd
Stefanovits Bence - Budapest (FC sapkát nyertek)
Varga Szabolcs - Budapest
Miskolczy Imre - Szeged

"GRAN TURISMO játék"

Kovács István - Budapest (GT sapkát nyert)
Hóbor Szabolcs - Letenye (GT pólót nyert)
Pontos Tamás - Naszály (GT pólót nyert)
Fekete Gábor - Csongrád (GT kulcstartót nyert)
Diósi Roland - Budapest (GT kulcstartót nyert)
Molnár Zoltán - Szombathely (GT kulcstartót nyert)

Metal Gear Solid. Azt hiszem, hogy 1999 januárjára ez a név minden PlayStation tulajdonos agyába beleégett. Szerintem ebben nagy szerepe volt az 576 Konzolnak, hiszen amióta ez a játék egyáltalán berobbant a köztudatba, mi azóta foglalkozunk vele, írunk róla, képeket és grafikákat közlünk. Sokan, nagyon sokan írtak, telefonáltak és e-maileztek – kérdések százaira feleltem. Megszereztem a japán verziót (nem volt egyszerű végigjátszani az-

az angol nyelvű változattal. Nem bántam meg, hogy ennyit költöttem rá! Ez a játék a legjobb, legszebb, és mindenek felett technikailag a legköltelesebb, amit valaha PlayStation-re készítettek. Azt hiszem, hogy most tényleg érdemes a zsebekbe nyúlni, és megvásárolni ezt a csodát – játék történelmi mérföldkövet állunk ugyanis szemben! A leírás az amerikai NTSC verzió alapján készült. Ez a verzió néhány minimális apróságban más, mint a japán (titkos dolgok, nehézségi foko-

minimum egyszer végigjátszotta, hátradől, és elgondolkodik a dologon. És utána megint elkezd, hogy végre az apróságokra is figyelni tudjon. A képekre a falakon, az oszónó paikányokra, az ási-tózó ökrökre, vagy a laboratóriumban elfelejtett PlayStation gépre.

A Metal Gear-t egy japán figura, Hideo Kojima találta ki. Nem mostanában, még 1987-ben. Akkor náluk az MSX nevű számítógép hódított (nagyjából hasonlít a C64-re), így a játék erre készült el. Ebben most nem mennék bele, a cikk végén mindent megtároltok a régi epizódokról. A lényeg az, hogy Kojima régóta arra az alkalomra várt, hogy legyen a piacon egy olyan gép, amelyre tökéletesen, eredeti elképzelései szerint meg tudja változtatni a játék

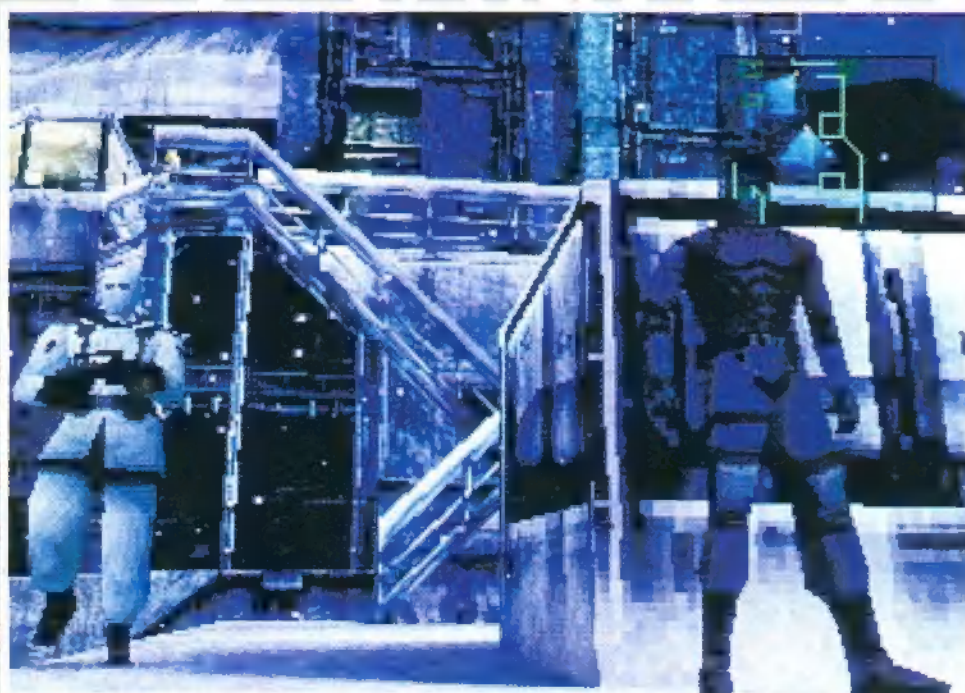
számokat", minden egyes segédeszközt maguk köldték. Szintén nem használták a Sony által kifejlesztett "teljesítmény-analizátort" (ez arra szolgál, hogy megmutassa, egy-egy játék milyen mértékben használja ki a hardver lehetőségeit). Hideo nevével nyilatkozta egyszer, hogy az analízátor legalább 120%-os terheltséget mutatna! Egy olyan játékot akart csinálni, amely több, mint egy játék. Amelyben teljesen a játékosra van bízva, hogy milyen eszközöket használ, és miként cselekszik egy adott helyzetben. (És ezalatt most ne azt értsétek, hogy a pisztoly helyett puskával lő, hanem például azt, hogy a lézert termál szemüveggel vagy cigarettafüsttel érzékeli-e!) Ezer játékos ezerféleképpen dönthet. A MGS-ban el lehet merülni, úgy is lehet vele szórakozni, ha az ember éppen nem a feladatokat hajtja végre. Fotókat csinálni, paikányokat irodázni, távcsöves puskával, vagy egyszerűen csak elrejtőzni, és figyelni a basis életét. Érdemes egyszer nekifutni a játéknak úgy is, hogy nem használod a leírást, mert így egészen egyedi megoldásokra jöhetsz rá – rá leszel ugyanis utalva, hogy egy-



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR

S O L I D



zal a sok akciókómmal), az eredeti japán zene CD-t (többre került, mint három dupla CD Magyarországon!), egy eredeti japán MGS könyvet, és végül a Konami volt olyan kegyes, és meglepet-

zat), és lényegében megegyezik az európai, PAL változattal (a PAL talán kicsit lassabb az 50Hz miatt, meg nem teljes képernyős). Erre csak azért térek ki, mert a gombkiosztást elképzelhető, hogy átrendezik. Kérem tehát, hogy ha majd a leírást használjátok, és a PAL változat gombjai nem ott vannak, helyettesítsétek be őket a megfelelő módon.

HIDEO KOJIMA

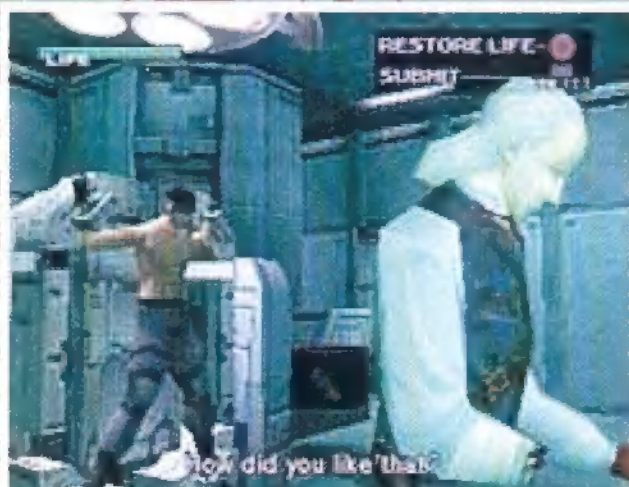
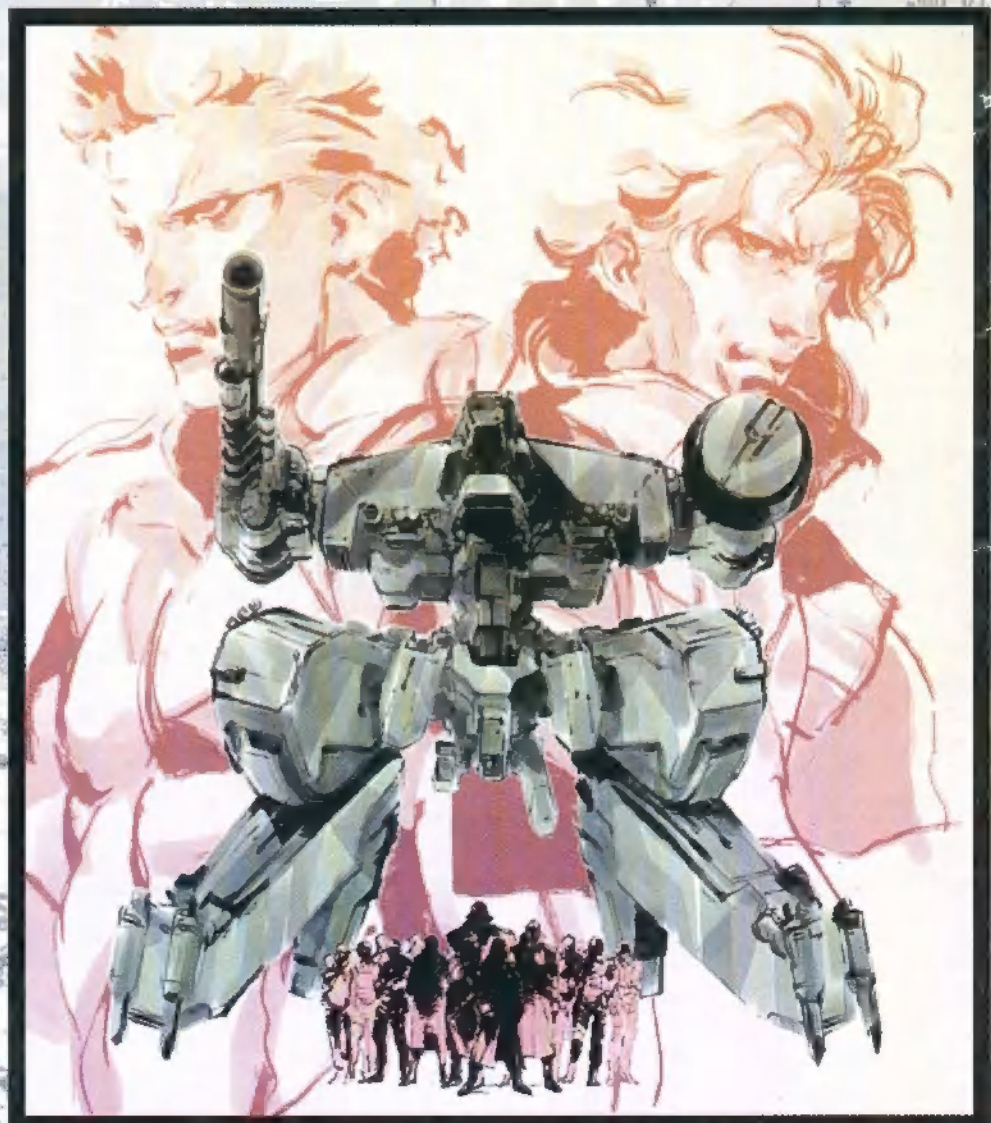
A szokásostól eltérően essünk át az értékelésen most, itt az elején. Előre szólok, hogy ez nem lesz egyszerű, mert úgy érzem, nem tudok elég jól fogalmazni ahhoz, hogy ezt a játékot úgy bemutassam, ahogy kell. Ezért bocsánatot kérek. Ezt csak az érezheti, aki

tékát. A választása a PlayStation-re esett.

Hideo Kojima-ról tudni kell, hogy egy különleges képességekkel megáldott zseni. Soha nem akart átvenni ötleteket más játékokból, nem koppintott semmit, a Metal Gear Solid minden egyes apró részletét maga (persze 43 társával együtt) dolgozta ki. Nem használtak már kipróbált programozói "szer-

egy feladatot nem az "optimális" felszereléssel, hanem alternatív módon old meg.

Hideo Kojima természetvédő, békeharcos és az Anti-nukleáris szervezlet tagja. Ez erősen rányomja bélyegét a Metal Gear Solid-ra is. A játék eseményei, a szereplők élete, és tulajdonképpen az egész történet mondhatni "mértani pontossággal" van be-



leillesztve a világtörténelembe. Az események kapcsolódnak történelmünk fordulópontjaihoz, például az Öbölháborúhoz, a Cserobilban történt robbanáshoz, az FBI botrányaihoz, a CIA akciókhoz, az Oroszországi válsághoz, a hidegháborús időszakhoz, a nukleáris hulladékok tárolási problémáihoz, a klónozáshoz, a gensebszethez – szóval mindenhez. De nemcsak ehhez! Naprakészen kapcsolódik az orvosi felfedezésekhez, a génmanipulációhoz.

A MGS a PS történelem legintelligensebb, legjobban kitalált, legtekintélyesebb játéka. Olyan ötletek és technikai újítások vannak benne, amelyek még a sokat látott játékosokat is minimum megdöbbenítik. Már-már az volt az érzésem, hogy ez a program túl van tervezve, túloniúl tökéletes. Egyszerűen sok. Nem lehet feldolgozni és kihasználni azt a sok információt és lehetőséget, ami benne rejlik. Nagyon sok benne a beszéd, a szöveg, melynek megértése nélkül is meg lehet oldani a feladatot, de a töménytelen háttérinformáció csak fokozza az élményt.

A program kommunikál a játékoskal, és tényleg úgy van kitalálva a dolog, mintha mi lennénk ott Snake bőrében. Ez hogyan lehetséges?

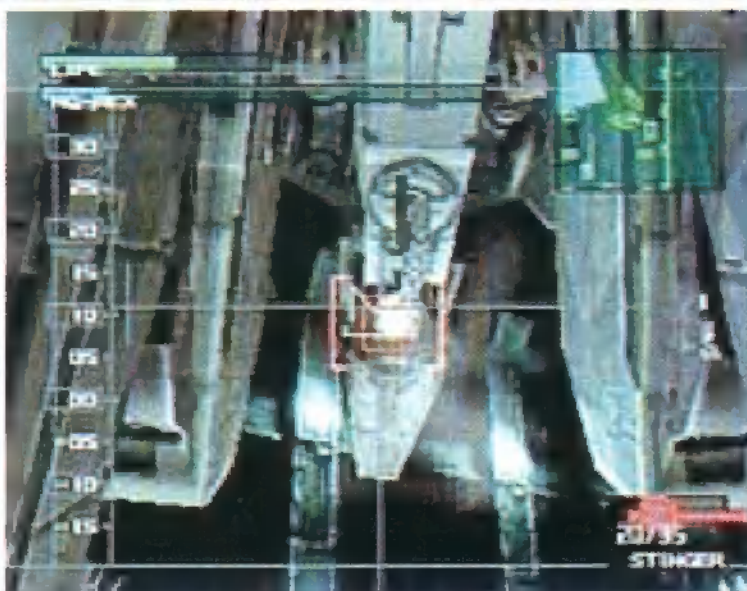
Rövidesen kiderül. A pályák térbeli, méretarányos makettjeit LEGO-ból rakták össze. Ezekre aztán kis LEGO figurákat raktak, és így szerkesztették meg például az örök mozgását. A gépeket – például Metal Gear Rex-et – ugyanolyan modell formában legyártották, mint amilyeneket a modellboltokban is kapni lehet. Így elérték azt, hogy minden objektum a játékban minden kameraállásból, minden lehetséges helyzetben tökéletes. Azt felesleges is megemlíteni, hogy a játék során egyszer sem találkozunk "kód" effektussal (mindig minden tökéletesen látható), és nincsenek "átlátszó" poligon hibák sem. Ilyen látvánnyal még egy játékban sem találkoztam.

A MGS dramaturgiai szempontból olyan, mint egy lehető legjobb megszerkesztett hollywoodi szuperprodukció. Egy-egy jelenetet öt-hat kameraállásból is mutatnak, egyszerűen itt, papíron elmesélni lehetetlen, hogy mennyire tökéletes a dolog. Izgalmas, látványos, minden egyes jelenet úgy néz ki, ahogy annak lennie kell. Lassított felvételek, meghökkenítő nézetek, víziók, látomások, fekete-fehér "visszaemlékezések", kegyetlen, néha brutális jelenetek, szívbemarkoló képek fokozzák maximálisan az élményt.

A MGS annyira élethű, mint eddig semmi. Hideo kollégái napokat töltöttek katonai bázisokon, fotózták és videóra vették a fegyvereket, felszereléseket, járműveket, löszereket és ruházatokat. Ezért a játékot akár katonai oktatófilmnek is felfoghatjuk! A zenék egyszerűen csodálatosak! Soha, egyetlen játéknál sem találkoztam még ennyire odailó muzsikával. Ha kell felpörget, ha kell elcségyenít, ha kell megnyugtat. A hanghatások pedig olyanok, mintha nem játékot, hanem filmet néznénk.

Nem is folytatom tovább, mert úgysem tudnám lefesteni, amit ez a játék nyújt. Legyen elég annyi, hogy az egyik legrangosabb angol magazin szerint ők a MGS introjához hasonlót még sohasem láttak!

Végül megemlíteném a Dual Shock támogatást. Ez az első olyan játék, amelynél a DS először igazi értelmet kapott. Itt a "rázás" nem azért van, hogy "csak legyen valami", hanem azért, hogy illusztrálja a történetet. A közelben levő helikopter rotorjának zúgását (térben, sztereóban, jobbról-balra), az áramütés fájdalmát, a lift zökkenését érzéskor – és ennél még sokkal többet! Egy alkalommal például Dr. Naomi, a küldetés orvosa megmasszíroz-



za Snake elemnyert tagjait! Arra kér, hogy tedd az irányítót a könyökhajlatodba, és ekkor lágyan megbizserget – és bontó!

ELIGAZÍTÁS

Mielőtt belekezdenél a játékba, érdemes megismerni az előzményeket és a szereplőket. A leírás végén találsz egy rövid ismertetőt róluk. Ezt ne olvadsd el előre, mert akkor lelvöd a poént. Miután végignézt az

Fox-Hound-nak valaha ő volt a kapitánya, és nála jobban senki sem ismeri a szituációt – és Snake-et. A helyzet ugyanis a következő: egy speciális egység, a Fox-Hound lázadást szít a Next Generation Special Forces egységei között, és elfoglalja az alaszakai katonai bázist a Shadow Moses szigeten. A világot nukleáris csapással fenyegetik, követeléseik egyelőre nem hozták nyilvánosságra. A dolog pikantiája, hogy a szigeten őrzik a hadsereg által leszerelt nukleáris robbanófejeket.



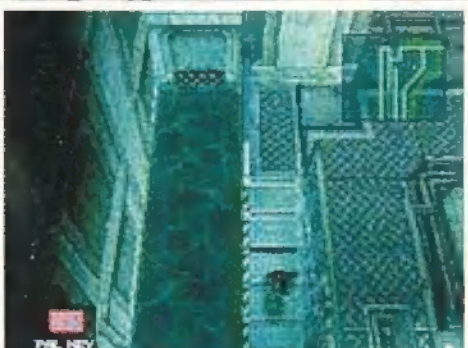
A lázadás napján a bázison tartózkodott Kenneth Baker, az ArmsTech (kísérleti fegyvergyártó cég) és a Donald Anderson, a DARPA (védelmi intézet) főnöke. Kettejük birtokában van az a két kód, melyek segítségével élesíteni lehet a deaktivált robbanófejeket.

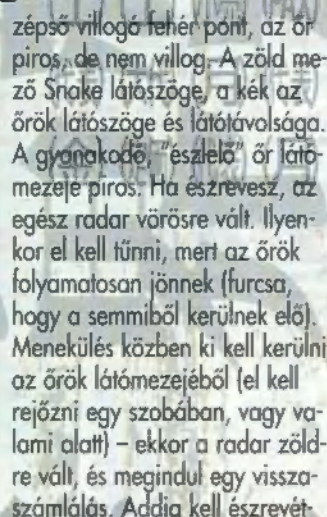
A játék kézikönyvének végén egyébiránt egy minden részletet pontosan elmagyarázó áttekintést olvashatsz az előtörténetről (Outer Heaven, Zanzibar Land, Big Boss, Fox-Hound, Metal Fear TX-55, Grey Fox), az érintett állami szervekről (DARPA, ArmsTech), és a találmányokról (álcázó berendezés, gensebszét, PAL kódok).

A FELADAT

Snake elsődleges feladata, hogy titokban bejusson a bázisra. Szabadítsa ki a két VIP foglyot, és derítse ki, hogy a terroristáknak valóban módjukban áll-e kilőni a rakétákat. Lehetőség szerint likvidálja a terroristákat. Tudni kell, hogy az NGSF (és persze a Fox-Hound is) génterápiás harcosokból áll, azaz nagyon jó katonák, speciális tulajdonságokkal. Snake egyetlen szerencséje, hogy az egyszerű közkatónak még csak szimulátoros gyakorlattal rendelkeznek, és még nem szoktak hozzá a fagyos körülményekhez. Náthások, nyűgösek.

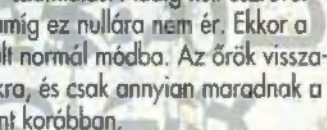
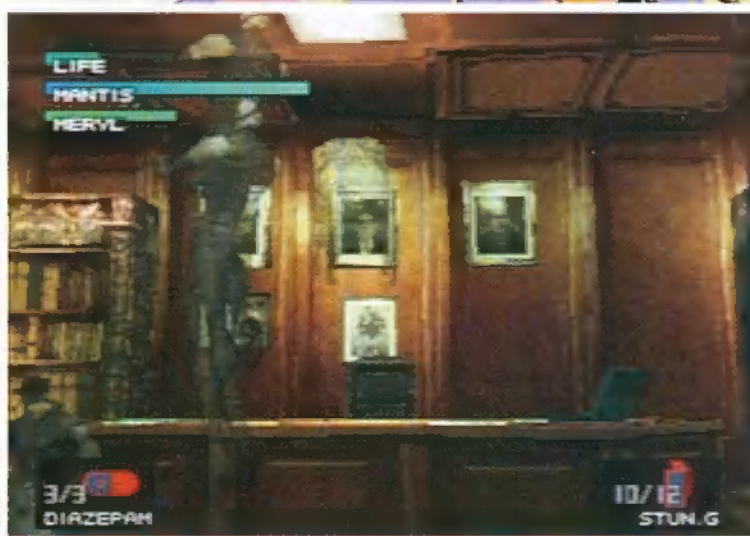
A Fox-Hound – és a lázadás – vezetője Liquid Snake. Vele van még Revolver Ocelot, Sniper Wolf, Vulcan Raven, Decoy Octopus és Psycho Mantis. ők hatan olyan egységet alkotnak, melyet csak Solid Snake képes legyőzni.





A játék lényege, hogy lehetőleg minél kevesebb-szer vegyenek észre. A készítőik jelmondata: "A harc magában nem elég egy játékban. A rejtőzködés sokkal fontosabb!" Az örök folyamatosan végzik a dolgukat. Ha észrevesznek valami szokatlant (zaj, árnyék vagy lábnyom a hóban) megjelenik felettük egy kérdőjel. Ekkor elkezdik keresni a forrását. Amikor észrevesznek, felkiáltójel jelenik meg felettük, és addig üldöznek minket, amíg eliszkolunk, vagy meg nem öljük őket.

A képernyőn a jobb felső sarokban látható az a speckó radar, amely mutatja a helyszínek tervrajzát és az örök helyzetét. Snake a kö-



A sárga mező a biztonságos kamerák látószöge. A beállás alájuk, nem láthatnak, mert minden kamera alatt van egy "vakfolt". Ha bekerül a látószögbe, azonnal riasztja az őrköt.

Snake-et a bal oldali karral irányítod. Az X megnyomásával leférdelsz, ha ezután elhúzd valamerre a kart, leférszel. A kúszás nagyon jól van megoldva, mert hátrafelé is tudsz araszolni. Gyakorold egy kicsit, mert szokatlan.



ni. Amikor elfogy a töltényed, ez jól jöhet. Akármennyig versz is egy őrt, így megölni nem tudod! Ugyancsak a Körrel lehet fel/le mászni a létrákon, vagy a liftek hívógombját aktiválni. Állj a lift panelje elé, és nyomd meg a Kört. Bent a liftben állj a kezelőgombokhoz, a nézet automatikusan átvált, és a le/fel irányokkal ki-választhatod a megfelelő emeletet.

A Négyszet – elkapás és lövés gomb – használata nem egyszerű. Ha fegyver van nálad, ezzel elsütheted. Ha éppen verekszel valakivel, és úgy nyomod meg, hogy közben valamerre nyomod a kart, akkor Snake eldobja ellenfelét. Így az őrköt akár egymásnak is hajigálhatod, vagy ledobhatod őket magasabb helyekről (ebbe belehalnak). Sokkal többször lesz szükséged vi-

szont a fojtásra. Ezt úgy tudod megtenni, hogy ha megnyomod a gombot, de nem nyomsz semmilyen irányt. Nem könnyű, főleg ha oda akarsz rohanni valamihez, és úgy elkapni. Úgy kell kicentizni, hogy akkor engedd el a kart, amikor már csak karnyújtásnyira vagy a palitól. Ekkor Snake elkapja az illetőt. Ha ilyenkor folyamatosan nyomkodod tovább a Négyzetet, kitöröd a nyakát. Pusztá ké-



zel így lehet valakit megölni. Ha nyomva tartod a Négyzetet, és húzod valamerre a kart, akkor vonszolod magaddal a testet, és akár élő pajzsként is használható a lövedékek ellen. DE Ez az egész elkanós

Egy újabb X nyomásával tudsz felállni.

A háromszöggel saját szemszög nézetre váltasz, ilyenkor a karral körül tudsz nézni, tehát nem mozoghatasz! Ezt kúszás közben is alkalmazhatod. Jó tudni, hogy ha például odalapulsz valamihez (vagy más speciális helyzetben vagy), és így nyomod meg a Háromszöget, akkor nyugodtan nézelődhetsz, Snake megtartja pozícióját. Csak akkor kell vigyázni, ha elengeded a gombot,

A Kör az ak-
ció gomb.
Ezzel tudsz
verekedni.

dolog csak akkor működik jól, ha az őt nem észre. Mindig hátulról kell tehát lecsapni a katonákra! Érelemszerűen, ha eldöbbsz valakit, az már észrevett. Persze úgy is kitörheted valaki nyakát, ha észrevett, de ilyenkor rövidesen megjelennek a többiek.

Az L2 megnyomásával előhozod tárgyaid és felszereléseid listáját. Nyomva tartod a gombot, és a kor jobbra/balra húzásával válogathatsz. A tárgyakkor lépve egy rövid ismertető és kezelési útmutató jelenik meg a képernyőn, hogy melyik gombbal mit csinálhatsz. A "No Item" választásakor üres a kezéd. Az L1 gombbal "ki/bekapcsolhatod" a nálad levő cuccot.

Az R2 a fegyvereket hozza elő. Ugyanúgy választhat, mint a tárgyak közül. Az R1 megnyomásával "ki/bekapcsolható" a fegyvert. Így például egy pillanat alatt szabadbá teheted a kezéd.

SPECIÁLIS LAPULÁS:

Amikor egy fal, vagy fal-szerű dolog mellett állsz, nekilapulhatsz, ha felé nyomod a kart, és nyomva tartod. Ilyenkor, ha a sarkon vagy, a



is megjegyzi az összes olyan frekvenciát, ahol már beszéltél valakivel. Így a feladat közben gyorsan fel tudod hívni a kívánt személyeket (neked is meg kell keresned majd két szereplő frekvenciáját).

A leírással kapcsolatban el kell mondanom, hogy nem fogok mindig külön kitérni a Codec használatára. Hiszen a játék során egyre több személy jelentkezik be, akikkel minden egyes(!) helyszínről, eseményről, feladatról, problémáról el lehet beszélni, tanácsot lehet kérni! Ha ezeket mindig leírnám, lexikon vastagságú magazinnra lenne

tam lapulni.) Ekkor szaladj be úgy a liftbe, hogy ne vegyenek észre. Az örökön gyakorolhatod a "nyakkitörés" művészetét. Ha semmiképp sem tudsz elbújni, ugorj bele a vízbe!

LESZÁLLÓPÁLYA

A liftben átöltöztöl, majd a bázis előtti területre, a leszállópályához kerülsz. Előre szólok, hogy mostantól kezdve nem fogom minden egyes tárgy helyét ismertetni, csak a fontosabbakat. Szóval minden helyszínen végezz aprólékos önálló felfedezést! Több hívást is kapsz, némi magyarázatot. Látnod, ahogy Liquid elindul az elterelő vadászgépek ellen, majd felhívják a figyelmedet két szellőzőnyílásra – az egyik az északi fal nyugati sarkában van (egy öt szunyókál előtte), a másik pont fölötte, a balkonon van. A területen több Ration is van, de a lényeg a bejárat előtt parkoló teherautó hátuljában lapul, a lézeres Socom

pisztoly. Vigyázz, mert ha tűzelsz vele, azt egyből meghallják az örök! A délnyugati részben van egy szoba – itt találkozol először a kamerával – ahol kábító gránátot (Stun Grenade) találsz. Ez leteríti a köréd gyűlő öröket. A leszállópályán közepén csali gránát van (Chaff Grenade) – ezzel lehet egy rövid időre megbénítani a kamerákat és a különböző automata fegyvereket.

TANK HANGÁR

Azt, hogy melyik szellőzőbe mászol be mindegy rád bízom. A felső talán könnyebb, de ugyanoda jutsz. Ha felül mész be, hallhatod, hogy az örök érdekes dolgokról beszélgetnek. A hangárban a felső emeletre kell feljutni. Itt van egy szoba a keleti falon, ahol vedd fel a termo-szemüveget (Thermal Goggles). Ezzel láthatod a lézercsapdákat, sőt ebben az ellenfeleket, és a taposóaknákat. Most menj le a földszintre, és juss el az észak-nyugati falon levő lifthez. Hívd fel, szállj be, majd menj le a B1 emeletre.

(Folytatás a mellékletben)
Martin

másával (mielőtt elfogyna a lőszer) újratölthetsz.
LÖVÉS FUTÁS KÖZBEN
Az egyik legfontosabb technika, a pisztolyt vagy a géppuskát használod: lövés közben (Négyzet) nyomd meg a kúszás gombját (X) és húzd a megfelelő irányt.

TRÉNING

Mielőtt elkezdenéd a játékot, a VR Training opcióval gyakorolhatod a kezelést. Ha itt minden pályán sikerrel jársz, megjelenik a Time Attack Mode, később a Gun Shooting mód, végül a Survival Mission. Aki ezeken végigmegy, igazi Metal Gear mesterré válik!

CODEC

A CODEC az a speciális kommunikációs készülék, mellyel Snake a bázissal a kapcsolatot tartja. A SELECT gombbal aktiválható. Játék közben, amikor meghallasz egy telefoncsörgés-szerű hangot (és megjelenik a figyelmeztetés, hogy üzenet van), nyomd meg a Selectet. Ilyenkor láthatod-hallhatod, hogy kihívott. Néha – fontos üzeneteknél – a Codec automatikusan bekapcsol.

A Select megnyomása után – alaphelyzetben – a frekvenciát tudod állítani a jobb/bal irányokkal. A kívánt értéknél nyomd meg a Kör, ekkor a kép "tárcsáz". Ha van valaki azon a helyen, válaszol. Ha itt egyszer felfelé nyomod a kart, a PTT módba kerülsz. Itt a legutolsó üzenetét hallgathatod vissza. A Memory részben az eltárolt frekvenciák közül választhatsz. A Codec ugyan-

szükség.

Éppen ezért a

játékban elakadni

LEHETETLEN. Mindig meg-

tudsz valami olyan információt, amin

el tudsz indulni. Sőt, a program minden egyes logikai feladat előtt figyelmeztet, és segít is! Csak egy kis angoltudás kell a megértéshez. Használd a rádiót gyakran, beszéljess mindenkivel, mindenről. Így tök jó dolgokat tudhatsz meg.

A játékalást bárhol kimentheted, ha felhívod Mei Ling-et a 140. 96-on, és a SAVE opciót választod.

A KÜLDETÉS

KIKÖTŐ

Oké, most már te vagy Snake, szóval így is foglak hívni. Miután a tengeralattjáró kilötte az egyszemélyes torpedót, rövid úszás után megérkezel a bázis kikötőjébe, egy barlangba. Kimászol a partra, és megkapod első üzenetted a kapitánytól. Sajnos fegyvert nem hoztál magaddal, és felszerelést is csak két dolgot: egy doboz cigit (Cigs) és egy távcsövet (Scope). A cigi nem tesz jót az egészségednek! A távcső használatkor a Körrel tudsz közelíteni, az X-szel távolítani.

Először érdemes visszamászni a vízbe, mert a két déli sarokban energiát, azaz Ration csomagot (Körrel használható) találsz (most 2 lehet nálad). Ha esetleg rád lőnének az örök, ez jól jöhet a későbbiekben. Küssz át a nagy konténer alatt, és lapulj a szemben levő falhoz. Az a feladatod, hogy eljuss az északi falon levő felvonóhoz. Az előbb éppen ezzel ment fel Liquid, tehát várakozz addig (kb. 5-6 perc), amíg le nem jön a lift. (Én az észak-keleti sarokban, a kis tárgyonca mögött szok-

kamera átvált egy speciális nézetre. Így láthatod, hogy van-e valaki a sarkon túl. A fal mellett lehet osonni is, ha odalapulsz, majd pedig átlósan húzod valamelyik irányt. Lapulni guggolva is tudsz!

FIGYELEMELTERELÉS:

Lapulás közben, ha nyomogatod a Kör, kopogtathatsz a falakon. Így magadra tudod vonni egy közelben levő öt figyelmét (ha meghallja), el tudod csalogatni őrhelyéről vagy útvonaláról.

SZELLŐZŐK:

A szellőzőjáratokban észrevétlenül fogsz közlekedni. Bejutni kúszással tudsz, bent saját szemszöges nézetbe kerülsz.

DOBOZBAN:

Ha elrejtőzöl egy kartondobozban (felvehető tárgy), akkor "doboz módban" tudsz közlekedni. Ilyenkor is átválthatsz saját szemszögbe, ekkor kikukucskálsz a doboz nyílásain.

KUKUCSKÁLÁS

Amikor saját szemszög módban vagy, az L1/R1 gombokkal ki tudsz kukucskálni, mondjuk egy sarok mögül. Ez lényegében egy kis "kihajlás" jobbra vagy balra.

ÚJRATÖLTÉS

Harc közben elég gázos, ha elfogy a töltés, és az újratöltés két másodperces procedúrájára kell várni. Az R1 kétszeri gyors megnyo-

**METAL GEAR
SOLID**

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESONA**

**1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK**

**✓ MINDENNEL JOBB, MINT
AMIT EDDIG LÁTTAM
× KB 3 ÓRÁS - FILMNEK
HOSSZÚ JÁTÉKNAL RÖVID**

99%

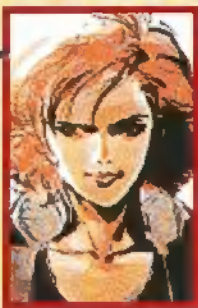
SOLID SNAKE

Az élő legenda. Ex-Fox-Hound tag, 180-as IQ-val, 6 nyelven beszél. Ő tette ismertté a Fox-Hound nevet az Outer Heaven krízis alatt. Lehetősé teszi a lehetetlent. Egyedül képes egy egész hadsereg megsemmisítésére. Zanzibar Land leverése, és Big Boss végső kiiktatása után visszavonul Alaszkába, Twin Lakes környékére, ahol egyedül él. Amerikai, 182 cm magas, születési helye és ideje ismeretlen. A két korábbi küldetés miatt állandó, komoly stresszhatás alatt van.



MERYL SILVERBURGH

Campbell unokahúga. Elég szorécskés pont azon a napon lépett be a Fox-Hound-ba, amikor a szigeten kitört a lázadás. Nem bíznak meg benne, így börtönbe zárták. Katonás családban nőtt fel, genetikai szempontból tökéletes harcos, de valódi tapasztalata nincs (ugyanúgy nincs, mint a bázison tartózkodó, zöldfülű Genome katonáknak). Olyan genetikai kezeléssel esett át, amelyről "immunitás" vált a férfiakkal szemben – számára a szerelem ismeretlen fogalom.



NASTASHA ROMANENKO

Katonai analitikus, Ukrajnából származik. A dohányzás a szenvedélye. A '70-es években született. Tíz éves korában, 1978. április 26-án, éjszaka 1:23:40-kor családja Csernobil közelében tartózkodott, így betakarta őket a reaktorból előtörő nukleáris anyag. Miután elvesztette születési Los Angeles-be költözött. Mivel Snake küldetésében döntő a "nukleáris" lényező, őt kérték fel tanácsadónak. Snake bármilyen fegyverrel és helyszánnal kapcsolatban kikeresheti tanácsát.



NINJA

A cyborg ninjáról nem sokat tudunk. Valahonnan ismeri Snake-et, keresi az alkalmat, hogy megküzdhesen vele. Magassága 181 cm. "Láthatatlanná tevő" álcázó berendezést használ, fegyvere egy borotvaéles Katana kard, amely úgy vágja át a fémeket, mint kés a vaját. Képes arra, hogy kardjával kivédje a lövedékeket. Böven tartogat meglepetéseket!



DR. NAOMI HUNTER

Dr. Naomi a Fox-Hound orvosa, a velük kapcsolatos kutatások vezetője. Féljapán, féljapán. Mindent tud a csapat tagjairól, olyan dolgokat is, amelyről rajta kívül csak kevesen tudnak. Ő "programozta" a gémlerapiás katonákat is. Hatalmas nyomás alatt áll a kormány, a Fox-Hound és Solid Snake részéről is – elsősorban a génnel folytatott kutatásai miatt. Jelenleg keresi a "szimmetria" nevű, manipulálástól adódó génbetegség ellenszerét.



"MASTER" MILLER

McDonnell Benedict "Master" Miller 50 éves, amerikai állampolgárságú "túlélési" tanácsadó. Snake rengeleg technikát tanult tőle, feltétlenül megbízik benne. Tanácsait érdemes megfogadni. Ő lenne az a személy, akivel Snake összeházasná magát egy "rókalyukba". A vietnami veteránok tudják, hogy ez mit jelent...



DONALD ANDERSON

A DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency – Védelmi Kutatási Fejlesztések Intézete) főnöke. Tapasztalatait a hidegháborúban szerezte. Tudni kell, hogy a mai Internettel kapcsolatos kezdeti kutatásokat a DARPA indította el! Anderson adta ki a parancsot a Metal Gear Rex "fekete" projektre. Tudja az egyes számú PAL kódol, mellyel a nukleáris fegyverek aktiválhatóak. Az incidens alatt éppen a bázison tartózkodik.



MEI LIN

A küldetés kommunikációs főnöke. Kínai származású, de Amerikában nő fel. Specialitása a kémhálózatok digitális képtovábbításának lökéletesítése, ő tervezte Snake miniatűr-robot-herendezését, a CODEC-et. Szintén az ő találmánya az a speciális radar, melynek segítségével Snake érzékeli tudja a bázison tartózkodó örök helyzetét, mozgásirányát és látószögét. Ő tárolja a küldetés pillanatnyi állását.



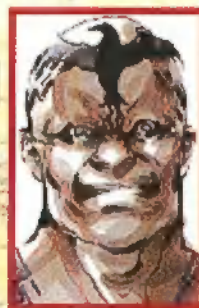
KENNETH BAKER

Az ArmsTech elnöke, a lelkes a Metal Gear Rex programért. A hidegháború után történt radikális állami fegyverkezési-hozzájárulás miatt igencsak zokon vették. Mivel az ő az SDI programba, amit később elvettek. Cége, az ArmsTech, így nem lett egyeduralmú a fegyveriparban. Ezt nem akarta ennyiben hagyni, hiszen az ArmsTech a létező legmagasabb technológiát használja – inkább az a DARPA főnökét, és titkos egyezkedéseket vezet vele. Munkájában van az egyik PAL kódok. A lázadások a bázis látogatója volt.



VULCAN RAVEN

Raven ereiben alaszka és indián vér folyik. Teste képes ellenállni a legnagyobb hidegnek is. Kedvenc fegyvere a GAV-8 Avenger, amelyet általában repülőgépekre és helikopterekre szoktak felszerelni. Volt egy komoly kalandja Oroszországban – álgyalogolt Amerikából, a Bernig-szoroson át – ezután később belépett az Outer Heaven-be. A Fox-Hound-nak Revolver Ocelot mutatta be. Hatalmas tevékenység van feje és a testén. 210 cm magas.



JIM HOUSEMAN

Védelmi miniszter. Az egész küldetést egy AWACS gépről vezényli. Vaskatapos patrióta, aki hisz a nukleáris fegyver megszerzésében. Akkor volt aktív katonai vezető, amikor az USA még egyeduralmú állam volt a világon. Az ArmsTech elnökének jó barátja. Hisz, hogy a világban csak az a fegyverrel tartható fenn.



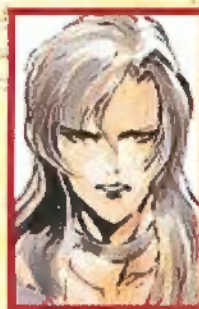
LIQUID SNAKE

Liquid a Fox-Hound legfontosabb figurája, Solid kilépése után lesz tag. Nagyon sok tekintetben, már-már misztikusan hasonlít Snake-hez – még a kódneve is megegyezik. Olyanok, mint a tűz és a víz. Soha nem volt igazi katona, inkább csak fejtáncos és zsoldos – gyerekkora óta gyilkol. A SAS-nek dolgozott, ő semmisítette meg a SCUD rakétákat az Öbölháború során. Elkapták, nyomát vesztett. Az ő agyában születik meg a terrorizmus leve, hiszen az az álma, hogy egyszer életre keljen nagy példaképét, Big Boss-t.



SNIPER WOLF

Ez a Kurd származású gyönyörű nő egy tökéletes gyilkos. Ne tévedessen meg senkit nyitott egyenruhájában, melyen keresztül jócskán sejteti engedélyt! Távcsoves fegyverével halálpontosan célloz, soha nem hibázik. Csak az veheti ki vele a versenyt, aki gyorsabb nála! Háborúban nevelkedett, a háború volt a tanítómestere – öröklött, akár napokig is képes mozdulatlanul várni ellenfelére, hogy aztán egy lövéssel végrehessen vele.



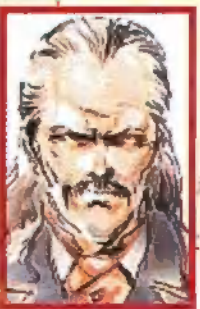
ROY CAMPBELL

A Fox-Hound egykori parancsnoka. Már visszavonult, de most, a helyzetre való tekintettel visszahívják – hiszen ő az egyetlen, aki meg tudja nyerni Snake-et a küldetéshez. Makulátlanul becsületes, hazaszerető katona. Személyes érdeke a küldetés sikere, hiszen a bázison tartózkodik Meryl, aki az unokahúga. Master Miller barátja. Akkor válik ki le, amikor felszólal a Fox-Hound tagok génterápiája ellen.



REVOLVER OCELOT

Revolver az 50-es éveiben jár, a Szovjetunió bukása után az orosz rendőrségbe lép be. Ezután a KGB utódsejtelében tökéletesíti tudását, majd csatlakozik a Fox-Hound-hoz. A halálvető Colt mestere, akár mandinerből is képes eltálatni bárkit. Hidegvérű próbák, specialitása a kínzás, és ami a legszembetűnőbb: kifejezetten öntelt figura. Afganisztánban, Mozambikban harcolt, ott is ismerkedett meg a szellemekkel kereső Big Boss-szal. Magassága 182 cm.



DECOY OCTOPUS

Octopus a Fox-Hound legtitkosabb tagja. Az álcázás nagymestere, mexikói, valaha Hollywood-ban dolgozott. Tíz nyelvet beszél folyékonyan (akcentus nélkül), képes bármilyen módon elváltoztatni a hangját. Leoperáltatta füleit, orrát, átfaragatta arcsontjait. Képes bárkinek a személyiségét felvenni, mozgását utánozni, érintését kontrollálni. Innen ered a "polip" fedőnév.



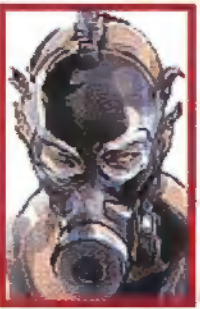
HAL EMMERICH

Amerikai, 177 cm magas. Az ArmsTech Metal Gear projektjének vezetője. Naiv, könnyen félrevezethető, de a brilláns fegyvertervező mérnök. Imádja a japán Anime filmeket, innen kapta becenevét, az Otakon-t. Szinte kísérti az atombomba, hiszen egész családja atomtudós volt. Ő oldotta meg a számítógépek 2000-es évre való átalakításának problémáját. Ő is sejtette, hogy milyen veszélyes "fekete" projekten dolgozik.



PSYCHO MANTIS

Fox-Hound legbizarrabb tagja, ex-KGB titkosügynök. Később az FBI alkalmazottja. Telekinetikus és telepatikus képességei maximálisan fejlesztettek, így képes kiolvasni az emberek tudatát, gondolatait. Korábban sorozatgyilkosokat vallalt, majd belépett a Fox-Hound-ba. Kénye-kedve szerint irányíthat szinte bárkit, pusztán agyának erejével mozgat tárgyakat. Első áldozata saját apja volt – amikor végzett vele, akkora energia szabadult fel, hogy kioltott egy ezer lelket számító falut. Ekkor égett össze az arca. 190 cm magas.



BIG BOSS

A Fox-Hound szuper-kommandó egykori alapítója. Vietnámi veterán, Zöldsapkás, Delta Force tag. A tökéletes katona. Létrehozta az Outer Heaven-t, később Zanzibar Land-et. Mivel génjeiben hordozza tudását, maradványait gondosan őrkít – sőt, lehet, hogy már fel is használták? Liquid bízik benne, hogy génterápiával életre lehet kelteni, ezért meg akarja szerezni a maradványokat. Erre megy ki az egész lázadás!





TANÁCSOK-TITKOK

Frekvenciák:

Roy Campbell: 140.85
Dr. Naomi Hunter: 140.85
Mei Ling: 140.96
Natalia Romanenko: 141.52
Master Miller: 141.80
Meryl Silverburgh: 140.15
DeepThroat: 140.43
Otacon: 141.12

■ Meryl-t igencsak fel lehet bosszantani, ha elég sokáig vizsgálod (Háromszög), majd megütd!

■ A kamerákat Stinger rakétával, vagy ■ alójuk helyezett C4-gel tudod szétrobbantani.

■ A taposóaknát kúszva lehet felszedni.

■ Ha kúszol ■ hóban, nem hagyysz nyomot. A fűcsókban ■ kúszhatsz, így nem csapsz zajt!

■ Ha villámgyorsan bemész Meryl után a mosdába, ■ lesz ideje felvenni a nadrágját, és bugyiban lesz!

■ A Stelath megszerzésével láthatatlanul tudsz közlekedni, de ez nem használható a főellenégeknél.

■ A Bandana örök fűszert ad bármelyik fegyverhez. Válaszd ki tárgynak, majd válassz valamilyen fegyvert.

■ A fényképező (Camera) sokkal jobban zoom-ol, mint a távcső. Ezzel lefotózhatsz ■ játékok bármelyik részletét, és a képeket elmentheted a Memóriakártyára. Persze vissza is nézheted őket. A játék során találhatsz 43 olyan helyet, amit ha lefényképezel, ■ képen egy "szellemalakot" fogsz látni. Ők a játék készítői! Az egyik ilyen hely például a Policenauts kép a laboratóriumban. Találd meg a többi!

■ Ha kétszer egymás után végigviszed a játékot – az első végén mentesz, majd ebből kezdesz neki újra – akkor a harmadik küldetésnél Snake egy szmokingot ölt magára a liftben!

■ A börtönben, amikor meglesed Meryl-t, mássz ki a szellőzőből, és lesd meg újra. Összesen hatféle gyakorlatot fog csinálni, még egykezes fekvőtámaszt is!

■ Ha bemászol ■ teherautókba, és használd a kartondobozt, el tudsz jutni a komplexum különböző részeibe.

■ A Nikita rakétát tudod saját szemköztes nézetrel is használni!

■ A C4-et feltehetően a katonák hátára is, aztán bummm!

■ Mantis ■ különböző Konami játékok (ISS, Suikoden, Castlevania) mentett állását keresi ■ Memóriakártyán. Ments el egy-két ívet, és úgy menj be hozzá!

■ Metal Gear Rex-et úgy tudod a legkönnyebben legyőzni, ha folyamatosan dobálsz ■ Chaff gránátokat. Ezek megzavarják a célzó berendezését.

■ Sniper Wolf ellen a legjobb – de nem a leglovagiasabb – megoldás, ha Nikita rakétákkal tarolod le, valamelyik biztonságos sarokból.

■ Ha megfogod a Ration-od, menj be a "gőzös" szobába, vagy használd a férfimosdó készítőjét.

■ Az örök mindig kiszűrik, ha rossz – nem arra a területre való – kartondobozba bújssz bele! Háromféle van, mindegyik máshova jó.

■ Ha nálad van Sniper Wolf sálja (kiválasztva), ■ bántanak ■ farkasok és ■ kutyák.

■ Többeszi végigjátszás után ■ Social menüben végignézheted ■ játék összes átvettető filmjét!

METAL GEAR TÖRTÉNELEM

Hideo Kojima, korunk egyik legnagyobb PSX-es istene akkor határozta el, hogy megvalósít egy 3D-s Metal Gear-t, amikor '94-'95-ben először hallott a PlayStation erejéről. A Metal Gear Solid PS verziója tehát nem ■ első darabja ennek a történetnek. Korábban több játék ■ jelent már meg, melyek ■ előzményeket mutattak be. Ezek közül egy ■ jutott el Európába. Ahhoz, hogy ezt ■ csodálatos játékok tökéletesen megérthessük, nem árt "átélni" a teljes sztorit – ehhez ■ legegyszerűbb megoldás, ha beszerzünk egy PC-t, néhány emulátort, ■ régi programok és kártyák Rom-jait, és végigvisszük őket. Szerencsére, a PlayStation verzióban a "Special/Previous Operations" opcióval elolvashatjuk ■ teljes történetet.

METAL GEAR IDŐVONAL

1970

– Solid és Liquid Snake megszületik.

1980

– Dél-Afrikában létrejön ■ Outer Heaven nevű ország.

1990

– Megalakul a Fox-Hound, egy hi-tech speciális Anti-terrorista kommandó.

– A Fox-Hound elküldi legújabb tagját, Solid Snake-et, hogy leverje ■ lázadó Outer Heaven-t.

– Az újonnan alakult Zanzibar Land fenyegetést intéz ■ világhoz, hogy egy találmány segítségével magához ragadja az "olajhatalmat".

– A Fox-Hound ismét Snake-et kéri fel, hogy kiszabadítsa Zanzibárból az atomtudóst, Dr. Kio Marv-ot.

2000

– Solid Snake ismét visszavonul, Alaszkában telepedik le.

– A Fox-Hound megkezd ■ génterápiás katonák kiképzését.

– Liquid Snake vezetésével lázadás robban ki ■ alaszki partoknál levő Shadow Moses szigeten – a Fox-Hound legjobb katonái elfoglalják az ott levő Nukleáris hulladéktárolót. A világot atomcsapással fenyegetik.

– Solid Snake-et ismét akcióba hívják. Feladata, hogy behatoljon ■ szigetre, megmentse a fogva tartott magas rangú katonai vezetőket, és lehetőség szerint likvidálja a lázadó Fox-Hound tagokat.

METAL GEAR

Megjelenés: '87. 05. (JAP)
Géptípus: MSX

A történet 1995-ben játszódik, Dél-Afrikában. Egy titokzatos harcos megalakítja az Outer Heaven nevű "országot", amely valójában egy "Nyugatellenes" katonai szervezet. Egy év elteltével a dolog kezd kényessé válni, ezért a Fox-Hound főnöke, Big Boss odaküldi legjobb emberét, Gray Fox-ot, aki ■ küldetés során eltűnik. Ekkor Big Solid Snake-et bízta meg a felkészítésével. Snake végül sikerrel jár, és egy földalatti bázis 100. emeletén szembetalálkozik ■ rémálommal: Metal Gear-rel, a két lábon járó, nukleáris rakétákkal felszerelt tankkal. Kiderül, hogy az Outer Heaven mögött Big Boss áll! Snake végül leveri őt, megsemmisíti a Metal Gear-t, és felrobbantja Boss testével együtt az egész bázist.

METAL GEAR 2: SOLID SNAKE

Megjelenés: '90. 07. (JAP)
Géptípus: MSX

1989-ben járunk, a világon energiaszűrés van. A Közel-Keleten létrejön egy ország, Zanzibar Land, és kirabolt több nukleáris hulladéktárolót a világon, így egy csapásra katonai nagyhatalommá válik. Ugyanekkor felfedezik az Olix nevű molekulát, egy új energiatárolást, amely átalakítja a nyersanyagot. A kitalálóját, Dr. Kio Marv-ot Zanzibar Land-re hurcolják Roy Campbell a kormány megbízásából az ex-Fox-Hound katonát, Solid Snake-et bízta meg a helyzet megoldásával. Snake behatol a bázisra, és ott találja Dr. Petrovich-ot, a Metal Gear fejlesztőmemóriát. A memóriák elmondja, hogy Big Boss él. Menekülés közben megjelenik Metal Gear, melyet elvesztett Gray Fox irányít. Nehéz küzdelem után Snake legyőzi ellenfeleit, de Big Boss utolsó szavait hallva úgy érzi, hogy a történetnek még nincs vége...

METAL GEAR

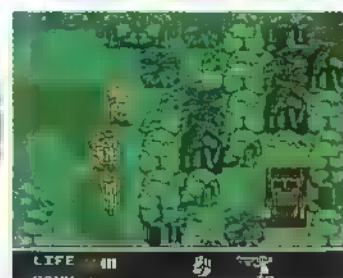
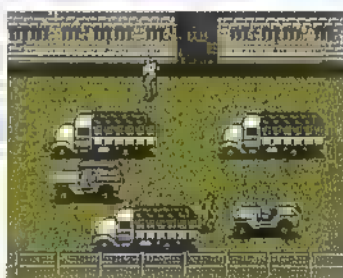
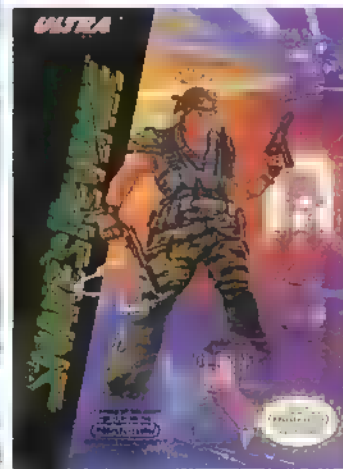
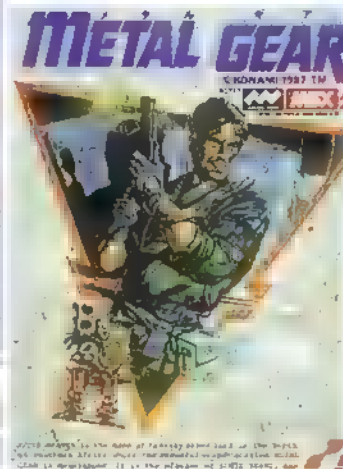
Megjelenés: '87. 12 (JAP)
– '88. 06 (USA)
Géptípus: Famicom/Nes

Fél évvel az MSX változat után kijött ■ NES verzió is, némileg feljavított grafikával, újratervezett helyszínekkel. Így végre ■ USA-ba is eljut a játék.

SNAKE'S REVENGE

Megjelenés: '90. 04 (USA)
Géptípus: NES

A Revenge egy próbálkozás volt a Konami részéről, amikor kiderült, hogy a második epizód nem fog megjelenni Amerikában. Kinézetre és a játékmenet szempontjából ez a játék nagyon hasonlított elődjéhez, de mégsem volt hivatalos MG rész, nem volt "Kojima" munkája. Sajnos, a sztori jóval gyengébbre sikeredett, és az igazat megvallva ■ egész dolog egy kicsit erőltettnak hat. Mindamellett nem egy rossz prógi, csak nem az "igazi".



Ha meg kell nevezni egy autóverseny játékot ebben a hónapban, ami kiemelkedik a többi közül, két-ség kívül ■ TOCA2 viszi el ■ pálmát. Már az intro végignézése után kiderül, hogy végre sikerült olyan játékot, ami élethűen tükrözi a Touring Car bajnokságot, sőt ■ kísérőversenyekről sem feledkezik meg.

Már hónapokkal ezelőtt kész ódákat zengtek azok a bennfentesek, akik első-ként kipróbálhatták ■ játékot, ami akkor még bőven fejlesztés alatt állt. Emlékszem, az IRC csatornán a #PSX szobában más-

ban rendkívül pontos adatokat láthatunk az autókról, pályákról és a pilótákról. Itt érdemes kicsit nagyobb figyelmet fordítani a pályaleírásokra. Általánosnak mondható játékoknál ez ■ menüpont összesen a hosszúságot, a helyszínt és ■ körrekordot szokta takarni. Itt valami egészen másról van szó. Minden pályát kanyarról kanyarra (figyelem, nem túlzok), igen kanyarról kanyarra megnézhetünk. Ráadásul, pár szóban le is írja ■ játék, hogy milyen vezetési technikával lehet a leghatásosabban bevenni ezeket a fordulókat.

kérdezik, hogy: nem történt semmi bajunk? Ezt is be lehet állítani a hangoknál. A kommentátorra visszatérve el kell mondanom, hogy folyamatosan beszél, kivéve ■ versenyeket, de erről majd kicsit később. A Graphics Setup-ban ■ képernyőt állíthatjuk be, attól függően, hogy milyen TV-n nézzük ■ játékot. Ha rossz irányba indulunk el (természetesen) rögtön megjelenik a Wrong Way üzenet. Az igazán "penge" figurák, akik élből nyomják az összes pályát, kikapcsolhatják ezt az üzenetet. Ha több játékosal szeretnénk viaskodni, akkor a Multiplayer Names on/off állításánál írathatjuk ki a társak nevét. Ha

fikánál lesz, de itt van. Aktiválni, deaktiválni és elhelyezni a képernyőn egyaránt lehet a Mirrors pontban. A Controller Setup nem igényel magyarázatot. A Select Language pedig ■ nyelv megadásáról szól.

Lassan de biztosan elérkeztünk ■ Start Race ponthoz, ami további listák végeláthatatlan tömkelegét tárja elénk. A Test Track pont nekem nagyon tetszik, mivel itt azután igazán kipróbálhatunk mindenféle körülményt, mindenféle pályahosszúsággal vegyítve. Miután kiválasztottuk az autót, mutat a gép egy pályát. Am nem fogunk gyakorolni, illetve nem teljes



ÉLETHŰSÉGI TÉNYEK



ról sem szólt a csevegés, csak arról, hogy a Codemasters végre piacra fog dobni egy játékot, ami magasan verni fogja ■ vezetőnek számító Gran Turismo-t. Miután jó pár napja folyamatosan játszom a programmal, azt kell mondanom, hogy ez az állítás (bár közel jár az igazsághoz) nem igaz. Viszont a második helyen kétséget kizáróan ■ Toca 2 áll. Maga a "körítés" tényleg nagyon jól sikerült, ám a kocsi kezelhetősége nehézkes, ezért sokkal több gyakorlást és nagyobb tudást igényel ■ versenyzéshez, mint a Turismo. Azok kedvéért, akik nincsenek igazán képben ebben a versenysorozatban, egy-két nagyon alap dolog:

A Touring Car bajnokság már évtizedek óta a Forma-1 nyomában "lohol". Nagyrészt Angliában folynak a versenyek. A különbség a két verseny között szembetűnő. Az autók lassabbak, ám sokkal nehezebben irányíthatóak. Természetesen itt is van kerékcseré és időmérő edzés. Tradíciónak számít egyébként, hogy a miután az F1 pilóták kiszállnak ■ csodakocsikból, "átülnek" ■ Touring Car bajnokságba. Jelen pillanatban például Nigel Mansell is itt tekergeti a kormányt.

Visszatérve ■ játékhoz, nagyon profi, aprólékosan kidolgozott szimulátort sikerült piacra dobni a Codemastersnek. Már az első rész is kiemelkedő játék volt. Egészen a Gran Turismo megjelenéséig egyértelműen uralta a PSX piacot. A TOCA2-ben minden hiba ki van javítva, amit csak találni lehetett az előző részben. A Codemaster fejlesztői (állítólag) a játékról érkezett levelek, kritikák figyelembevételével készítették ezt a verziót.

Az intro tényleg már-már film minőségű. Felhívnam a figyelmet a kipördülő autóra! Régebbi autóversenyekben visszatérő hiba volt a rosszul animált baleset. Aprósá-g, ám már ez is jelzi a játék minőségét. A központi menüben hat választási lehetőségünk van. Elmenthetjük ■ játékot vagy betölthetünk játékot. Az Information pont-

Érdeemes megfogadni a gép tanácsait, mivel sokszor más módon nem is lehet igazán bevenni azokat a fránya kanyarokat megfelelő sebességgel.

Az autóknál természetesen minden fontosabb adatot megtekinthetünk, ami azoknak is érdekes "olvasmány" akik nem ■ játéért, hanem pusztán az autók technikai dolgaiért szeretnek egy ilyen versenyt megnézni. Egyébként összesen ■ autó közül választhatunk, természetesen az autógyártás legjava képviselteti magát.

A pilótákról szintén minden le van írva. Még az is, hogy melyiknek hány gyereke van. Mindent összevetve az Information menüben tényleg rengeteg információt kapunk a dolgokról, ám semmi más. Itt nem választhatunk ki semmit, csak nézelődhetünk.

A főmenü következő pontja az Options. Ebben négy fő irányba indulhatunk el. A hangbeállításokban mindent belöhettek. Van motorzaj, háttérzene, sztereó/mono, kommentátor. A boxutcában egyébként folyamatosan figyelemmel kísérik a körünket és folyamatosan "beledumálnak" a vezetésbe. Ez olykor-olykor zavaró, ám néha kifejezetten jól esik (miután sikerült fejreállnunk 4-5 alkalommal), amikor meg-

valakinek balra vagy jobbra húz a szeme (én ismerek egy ilyen magyar előadót, aki mostanság a mézet szereti nagyon...), szóval, azok a képernyőt is tologathatják ide-oda. Ennek sincs igazán semmi értelme. A Dials pontnak viszont nagyon is van! A különböző kijelzőket aktiválhatjuk benne, melyek folyamatos információkkal szolgálnak verseny közben. Ilyenek a kör-idő, részidő, helyezés...stb. Nem gondoltam, hogy a visszapillantó tükör is a gra-

egészeben. A Circuit Type-nál meg kell adnunk a pontos paramétereket. Ha mi a poros, koszos úton szeretnénk tesztelni tudásunkat akkor az ehhez megfelelő pontot megadva (Dusty Road), a gép megmutatja a pályán a legporosabb részt, és ebből jelöl ki egy kisebb pályát. De nem muszáj ám nekünk feltétlenül az aszfaltcsíkon gyakorolni. Megtehetjük, hogy bóják között "tekerünk" körbe-körbe a Skid Pan pályán. Mindent összevetve a

nehézségek kifogyhatatlan skáláját tárja elénk gyakorlásra ez a pont. Az időjárást beállíthatjuk, de azt is megadhatjuk, hogy folyamatosan változzon a tréningezés alatt.

A másik jó megoldás a gyakorlás alatt a szellemautó megjelenése a leggyorsabb körünk után. Ez annyit takar, hogy miután lefutottunk egy kört, ha az a leggyorsabb volt az eddigiek közül, akkor megjelenik saját képmásunk és ahelyett, hogy az órára koncentrálna próbálnánk lefaragni köridőnkől, egyszerűen meg kell előznünk saját magunkat. Remek ötlet. Ezzel a vizuális módszerrel sokkal



egyszerűbb javítani a köridőn, mivel előttünk láthatjuk saját hibáinkat. Például, normál esetben 10-15 körön át mehetünk folyamatosan ugyanolyan gyenge köröket, nem érve, hogy mi "húzza" le az időnket. Így viszont láthatóak olyan hibák is, amelyek belülről tűnnének fel.

A Linkup Game a szokásos összekapcsolt játék. A Time Trial pedig pusztán idő elleni verseny, talán annyi változással,

hogy ezt két-személyesen is lehet játszani.

A Single Race nem igazán különbözik a többi versenyjátékban megszokott versenyeiktől. A

következő pont viszont a Support Car Champ, már magában érdekes. Ehhez valamennyire ismerni kell a verseny struktúráját. Minden bajnokság mellett vannak "kisebb" versenyek. Ez megszokott dolog, de általában nem szokták nagyra venni, sem a TV-k sem az újságok. Máig nem sikerült rájönnöm, miért? Ezek rendes bajnokságok, amik a "nagy show"-val utaznak együtt. Más autók, kevesebb körös versenyeken mérik össze tudásukat. Az F1 versenyek előtt is van ilyen viadal. Szóval, itt részt lehet venni ebben is. Két alaptípus közül választhatunk, de később végeredményünkől függően tovább léphetünk magasabb fokozatokra. Magát a viadalt tekintve nincs gyakorlatilag semmi különbség a "normális" mód és a Support Car között.

Már csak maga a "a" Championship maradt. Itt természetesen a játékosok számát, és tudásának színvonalát kell megadnunk. Ezt követően az autót kell kiválasztani (itt állíthatják be a manuális sebességváltót a profi sofőrök) és nekiállhatunk a hivatalos versenynek.

Mivel az 1999-es évben a szabályok megváltoztak, maga a verseny kissé nehezebb lett. Tizenhárom pályán kell megmérkőznünk a többiekkel, ám ez viadalonként két versenyt jelent. Egy gyorsabb alapversenyt (Sprint Race) és egy hosszabb távolságú (Feature Race). Mindkettőhöz összesen egy kör időmérő edzésre van lehetőségünk, ami nagyban "elősegíti" a hátulról való indulást, különösen az első pár alkalommal. Ez egyébként (azok kedvéért, akik F1-ben profik és megdöbbentően kevésnek tartják az egy

kört) nem nagy változás a régebbi szabályokhoz képest, mivel azok 3 kört engedtek. Persze lehet valami csalás a dologban, mert amíg az F1 versenyeken a boxutcából kijövő kör is számít, addig itt nem. Ha így számoljuk, akkor 3 kör megengedett, ami már kissé barátságosabb. Visszatérve a játékhoz, a második versenynél (Featu-

re Race) minimum egy kerékcseré kötelező. Fontos az időeredmények folyamatos javítása mivel a program rendelkezik egy A.I. nevű dologgal, ami az Artificial Intelligence rövidített változata. Ez annyit takar, hogy a bajnokság előrehaladtával az ellentétek egyre jobbak lesznek. Namámost, ha nem tudjuk követni őket az időeredményünkkel, akkor a saját versenyzőnk nem fog fejlődni. Ha viszont mi is egyre jobbak vagyunk, akkor vezetési

használhatóak a belső nézetek is. Hogy miért nézetek? Mert kettő van belőlük. Szokatlan de jó. Anglia legismertebb Touring Car riportere Tiff Needell csacsog folyamatosan verseny alatt, sőt még az időmérő edzésen is az ő véleményét hallgathatjuk. Néha akkor is beszél, mialatt töltöget a gép. A szöveg nem csúszik, remek összhangban van a képpel, és változtatatosan van felvéve. Még a végeredményt is egész hihetően kommentálja.

A játék aprólékos kidolgozására vall az is, hogy néha, ha megfelelő kameraállásból nézzük a dolgot és (nem a legszabályosabban) előzünk, akkor látni amint ellenfelünk mutogat a kocsiból.

A TOCA1 alacsony felbontású képét (30 frame/másodperc), nem igazán lehetett élvezni, de ennek kiküszöbölésére a Codemasters kifejlesztett egy új rendszert, ami a TOCA2-t 60 f/mp-es sebességgel nyomja. Ez tisztán látható és érezhető a játszhatóságon is. Ráadásul ezek a sebességek magas felbontású módban futnak,



úgyhogy olyan élethű grafikát produkálnak, mint még soha.

Összegezve a fenti leírtakat, a Codemasters szinte tökéletes játékot jelentetett meg az év elején, jól feladva a leckét a többi versenyfejlesztőknek. Mindenben kiemelkedik az eddigi versenyek közül, egyedül a vezetés megszokásának az időtartama teszi számomra "csak" a második helyre a programot. Ettől eltekintve viszont azt kell mondanom, tökéletes a TOCA2.

Adam

technikánk (a programon belül is) egyre jobb lesz. Tehát, ha egy kanyarban megcsúszik a kocsi az első versenyen, az meg is fog pördülni. Ha viszont már jó pár viadalon túl vagyunk, ugyanebben a kanyarban a pilótánk "megoldja" a problémát könnyedén. Érdemes gyakorolni, mert hatásos. A másik ok, amiért nyomni kell a gázt, az a bajnokságban szerzett pontok. Mivel a játék elég jó szimulátor, ahogy az igazi verseny, ez sem enged tovább kocsikázni, ha nem érjük el a minimum pontszámot. Tehát, nem tudjuk az egész bajnokságot végigjátszani, mert kiesünk. Ez olyan szinten szigorú, hogy Novice módban akármilyen jók vagyunk, nem jutunk a harmadik pályán túl, csak akkor, ha nehezítünk a fokozaton.

A verseny alatt elég sok kameraállás közül választhatunk, és meglepő módon

TOCA 2

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENÉBONA

12 JÁTÉKOS
 1 IMAGIZÁLHATÓ
 ANALÓG RÁNYÍTÓ BÚZÁK FÉNYEI
 LÉNYEK ÉS JÁRATOK
 ✓ KÉP GRAFIKA ÉLETHŰ
 MOZGÁSOK, HENNY ŐTLETEK
 × NEHEZ VEZETNI

92%

A TINY TANK egy kis, de nagyon erős játék. A játékban a legkisebb tankok a legveszélyesebbek. A játékban a legkisebb tankok a legveszélyesebbek. A játékban a legkisebb tankok a legveszélyesebbek.



de nem...
A történet...
Azon emléksük...
A történet...
Azon emléksük...



azonban a legkisebb tankok a legveszélyesebbek.

azonban a legkisebb tankok a legveszélyesebbek.

azonban a legkisebb tankok a legveszélyesebbek.

azonban a legkisebb tankok a legveszélyesebbek.

azonban a legkisebb tankok a legveszélyesebbek.

azonban a legkisebb tankok a legveszélyesebbek.



össze-vissza...
az...
az...

A játékban a legkisebb tankok a legveszélyesebbek. A játékban a legkisebb tankok a legveszélyesebbek. A játékban a legkisebb tankok a legveszélyesebbek.

A játékban a legkisebb tankok a legveszélyesebbek. A játékban a legkisebb tankok a legveszélyesebbek. A játékban a legkisebb tankok a legveszélyesebbek.



azon emléksük...
A történet...
Azon emléksük...
A történet...
Azon emléksük...



Val...
nem...
vált idő...
vált idő...
vált idő...

TINY TANK

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESZÓRÁS

12 JÁTÉKOS
1. LEVELEZÉSI JÁTSZMA

✓ 12 JÁTÉKOS
1. LEVELEZÉSI JÁTSZMA

AKÁR BETTER IS
X TÚL JÓ

81%

576 KONZOL

Meg tavaly nyáron történt az az, hogy megérkezett a Konami weboldala, és nagyon készen álltunk néhány híradásra. Ezek között volt az akkor csak "C" néven emlegetett projekt, amelyről egészen őszintén nem is tudtunk semmit. Aztán percek leplezték a filmet, itt is a magyar nyelv állnak a háttérben.

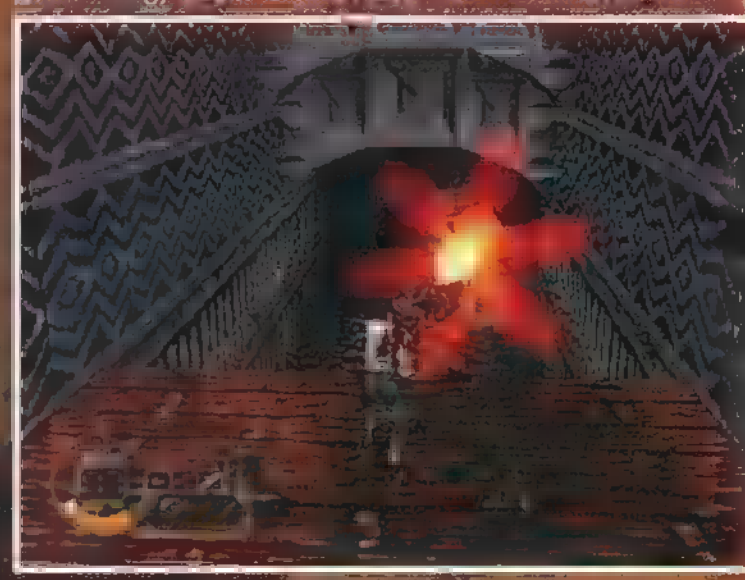
Még valahányszor a '80-as évek közepén volt nagy sláger az északkelet-magyarországi egy Kontra nevezetű játék. Egy kommandós figurát irányítani kellett felvennünk a harcot az ide-

dőseit ellenük. Azonban ezekben volt a pályán.

Región az első pályán a pályánál kezdődött, egy órába tartó 2D-s nézetben volt magunk az átlagos magyar dolog. A kezdő szint egyenlőre egyenlő, hiszen a pályán tudunk mozogni, az 8-as utunk a pályánál kezdődött, a Kontra játék kezdődött a feladat a pályánál kezdődött. A Kontra játék kezdődött a pályánál kezdődött.



gázrészecskéket szórva be, hogy rájuk támadhassunk magunk a pályánál kezdődött. Itt már nem csak a pályánál kezdődött, hanem a pályánál kezdődött. A Kontra játék kezdődött a pályánál kezdődött.



A Kontra játék kezdődött a pályánál kezdődött. A Kontra játék kezdődött a pályánál kezdődött. A Kontra játék kezdődött a pályánál kezdődött.

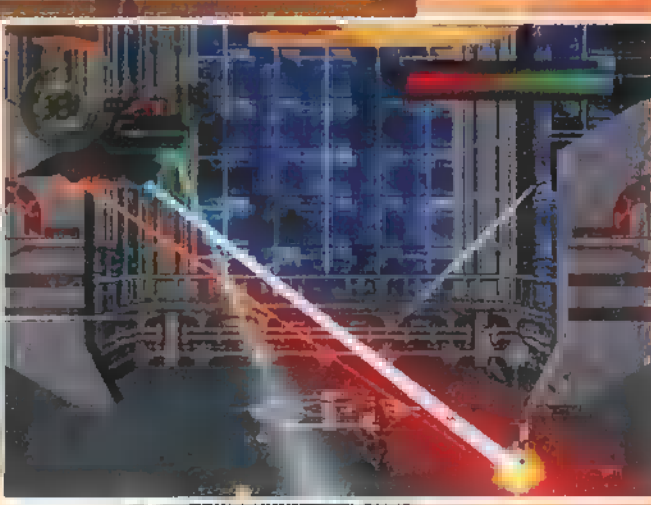
MAGYAR ÁRÚ!

gen lényekkel szemben, többek között pályán kezdődött. Az akkor kezdődött a pályánál kezdődött. A Kontra játék kezdődött a pályánál kezdődött.

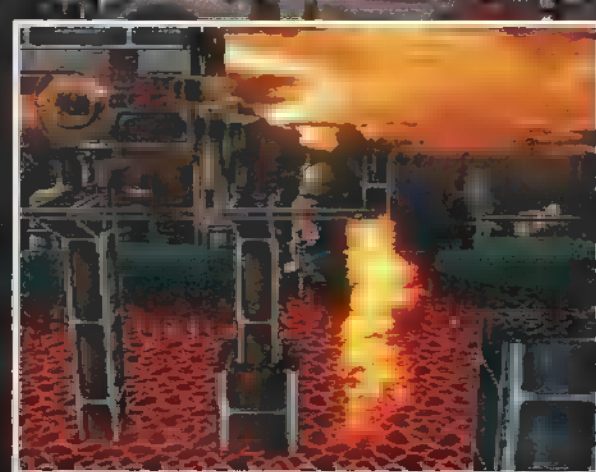
Az ismerős dolgok közöttünk visszatértek. A Kontra játék kezdődött a pályánál kezdődött. A Kontra játék kezdődött a pályánál kezdődött. A Kontra játék kezdődött a pályánál kezdődött.



A Kontra játék kezdődött a pályánál kezdődött. A Kontra játék kezdődött a pályánál kezdődött. A Kontra játék kezdődött a pályánál kezdődött.



A Kontra játék kezdődött a pályánál kezdődött. A Kontra játék kezdődött a pályánál kezdődött. A Kontra játék kezdődött a pályánál kezdődött.



A Kontra játék kezdődött a pályánál kezdődött. A Kontra játék kezdődött a pályánál kezdődött. A Kontra játék kezdődött a pályánál kezdődött.

THE CONTRA ADVENTURE

LÁTVÁNYOSSÁG

JÁTSZHATÓSÁG

SZAVATOSSÁG

ZENE SONA

1 JÁTEKOS

1 KONTROLLER

✓ KLASZS MANUÁL

LAVAZSÁG ANYAG

VÁLTOZÓ HELYSZÍNEK

100% ANIMÁCIÓK

x SOKAT TÖLT ÉS A GRAFIKA IS KÖZEL

79%

"Ez az intró???" – merült fel bennem a kérdés, amikor először bekapcsoltam a PSX-et. 1999 első "tesztelni való" autóversenye, a C3-RACING bevezetője igencsak leleményes. Nesze semmi, fogd meg jól! Pocsék. Egyszerűen nem jut más szó az eszembe. Ilyet mindenki tud!

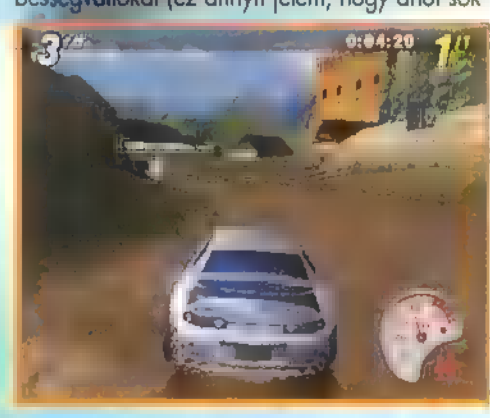
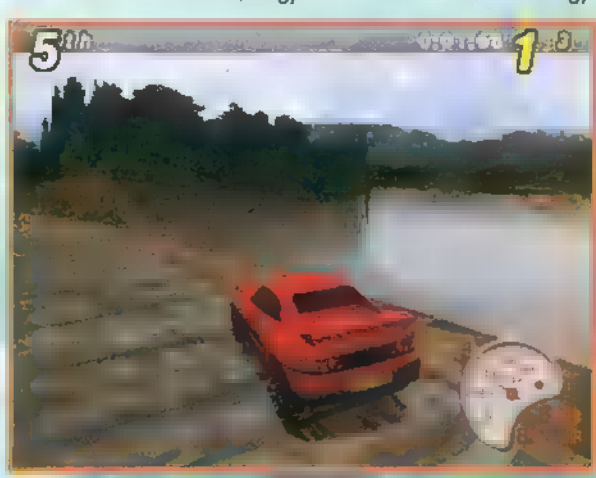
Szóval, az első benyomásom ez volt. Persze annál már rutinosabb vagyok, hogy ilyen bugyuta hibák miatt kidobjak egy játékot az ablakon, és azt kell mondanom, (végre) pozitívan csalódtam. Persze nem állítom, hogy az új Gran Turismo-ról fogok itt nektek írni, de használható ötletek, elfogadható játszhatóság, és – ami a legmeggyőzőbb – szép grafika jellemzi a C3-at. Szóval... két fő játéktípus közül választhatunk: Arcade mód, Championship mód. A különbséget nagyvonalakban vázolnám (azoknak, akik 99-ben születtek). Az első a játéktérmi verzió. Itt független versenyeket mehetünk kedvünk szerint. Ami itt érdekes, a játék "konzervatív sága". Magyarul: annak ellenére, hogy ARCADE módban vagyunk, mehetünk akármelyik pályán

tő... stb. Ezeket akkor érdemes beállítani, mikor már kipróbáltuk a kocsit a következő verseny előtt, az új pályán. A Sound a hangokat "lövi be". Effektek, alaphangerő és mivel ugye a rendes CD muzsika, ennek hangerejét is itt adhatjuk. A Picture pont a kép világosságát, elhelyezkedését és formáját változtatja meg. Utóbbiban a Wide verzióban kötve hiszem, hogy valaki is élvezni

zúl, mi az első fogjuk választani. GTI Amateur. Nem értem, hogy mire jó itt négy pontot megadni, amikor úgyis csak egyet használhatunk. Ugyanez a pályánál. Ha ezzel a kíváncsiságunkat akarták a készítők felkelteni, nem hiszem hogy hatásos. Sokkal inkább idegesítő. Mindegy, lehet, hogy csak én vagyok túl kritikus, de mégis zavar.

Az autók kiválasztása után előbb-utóbb, neki kezdhetünk a versenynek. A grafika nagyon szép. Tényleg különböző tájakon szebbnél szebb épületeket sikerült összerakni a készítőknek. A római pálya különösen szép, mivel itt éjszaka versenyezhetünk. Egyébként itt autók világítását is szabályozhatjuk. Három nézet közül választhatunk. Közelit felső, távolabbi felső és belső. A belső nézetnél válik fontossá a pár sorral feljebb említett

kezdhetjük az egész játékot előről. Ebből automatikusan következnek: tessék sokat menteni!!! Nem a legfelemelőbb, amikor első helyről sikerül tönkretenni mindent, mentés nélkül. Az ellenfelek fokozatokkal együtt lesznek egyre gyorsabbak és bunkóbbak. A vége felé, már is megeshet, hogy ők lóknak bele a vízbe. Érdemes minden verseny előtt kipróbálni az autót, és a pálya körülményeihez állítani a sebességváltókat (ez annyit jelent, hogy ahol sok



RACING

A MÁSODIK HELYEZET AZ ELSŐ VESZTES

(pedig ez ilyenkor általában ránk van bízva, vagy legalább 3-4 pálya közül választhatunk), hanem kénytelenek vagyunk itt is 1-ről a 2-re tipusúan nyerni és továbblépni. Ugyanez az autónál. Összesen egy Nissan és egy Renault közül választhatjuk ki a hozzánk közelebb állót. Persze van itt még rengeteg járgány, de ezekkel csak később furikázhatunk. Érdemes megemlíteni a knédl-evő szomszédaink szárnyaló négykerékűt a Skoda Octavia-t is. Bizony, is választható lesz egy-két győzelem után. Persze minden statisztika rendelkezésünkre áll (mint ha ez számítana valamit is a versenyben), és beállíthatjuk a sebességváltót is. Ezután az utolsó kör következik a dolgokból. Verseny, gyakorlás vagy óra elleni verseny? Bármelyiket választunk, megjelenik egy újabb lista mindenféle opciókkal ingerelve a játékost. A Car Setup egy elég részletes boxutca-szerű rendszerezett beállításhalmaz a kocsi különböző alkatrészeivel, mint kormány, fék, sebességváltó, lengéscsillapí-

tudná a játékot. Ez a "baleset" több autóversenyben is előfordul. A játék készítői azt hiszik, hogy a szélesvásznú kép jelent mást, mint a normál képet szépen összenyomni (mint amikor elromlik a TV-ben a képcső). Szóval, ez nem nyerő. Viszont jó ötlet a Widescreen TV verzió, amiben a kép arány csak annyira változik meg, hogy ha valakinek a TV-je átállítható szélesvásznúra, ne torzuljon el minden. Tök jó! Elég nagy méretű TV mellett tényleg játéktérmi színvonalú látványt nyújt a játék. A Normal az normál. Akiket a fent említett két változat nem érint, azoknak ebben érdemes gondolkodni. Természetesen ez az alapbeállítás is. Aki jobban szereti a mérőföldben mérő órát, az ezt is aktiválhatja az utolsó pillanatban, a visszapillantótükről nem is beszélve. A Test Car módban kipróbálhatjuk a kocsi kezelhetőségét minden különösebb következmény nélkül. Mindezek után jöhet maga az akció, de mielőtt erről írnék, ejtenék pár szót, a bajnokság módról is. Itt már az elején el kell döntenünk, hogy négy választható nehézség kö-

tükör beállítás is. Néha tényleg megkönnyíti a vezető dolgát. Van kézfék is, ami nagyon hatásos tud lenni az éles fordulóknál, amiket csak "rendőrkanyarral" lehet használni bevenni. Amikor felborul, vagy csak kicsit egyik oldalra dől a kocsi, a képernyő is eldől. Ez nagyon egyszerű, de jó trükk. Sokkal jobban érezni a "zötykölődést" a kocsi belsejében. Persze ilyenkor nehezebb egyenesbe hozni újra a kicsikét, de mindenképp jót tesz a játszhatóságnak. A másik jópofa dolog a tavak, vizek, szakadékok "használata". Gyakorlott játékosok megszokhatták, hogy ha kirepül, leesik, felrobban, elcsúsz a kocsi, nincs baj, már kapjuk is a másikat, és pár másodperc késéssel mehetünk is tovább. Hát itt ez nem járja. Ha egy rosszul bevett kanyarban sikerül a tengerbe zuhannunk, miután elmerülünk (szépen animálva),

egyenes van, ott jobban húzassa ki a motort a sebességváltó, persze csak ha automata. Összegezve a gyengécske kezdet után, a játék egészen élvezhető a végére. Hangsúlyozom: nem a legjobb, amit eddig láttam, de ha elég türelmünk van, hogy az alappályákon végigszenvedjük magunkat, akkor utána mind játszhatóság, mint grafika szempontjából magas színvonalú versenyeket vívhatunk az ellenfelekkel és a pályákkal.

Adam



C3 RACING

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESONÁ

12 JÁTEKOS
12 HANGZÁRCHON
ANIMÁLT RÁNYÍTÓ HÍJÁK
✓ 100% GRAFKA, ÉRDEMES
HÍJÁK
× APRÓ
FIGYELMETLENSÉG

86%

KÖRD-X

KIEGÉSZÍTÉS A TOMB RAIDER 3 MEGOLDÁS ELSŐ RÉSZÉHEZ

A múltkor – mivel nagyon kellett sietnem a cikk leadásával – bizony elkövettem a végigjátszás első felében egy-két bakit. Ezért most is a fejemre, úgy-hogy úgy döntöttünk, hogy megismétellem azt a pályát, amely kapcsán problémák merültek fel. Induláskor elakadtam a Temple Ruins nevű pályán. Szóval a múltkor egyszerűen nem engedett tovább a program a kinyitott ajtónál, mintha zárva lenne. Nem tudom mi lehetett a baj, pedig az ajtó tényleg nyitva volt. Na mindegy, ússzunk vissza az előző szobába és húzzuk át a kart. A kinyitott ajtón ússzunk be és vegyük fel a kulcsot. Menjünk vissza a nagy ajtóhoz és ugorjunk le (át kell kapcsolni a kapcsolót fentebb, hogy kinyíljon az ajtó). Toljuk arrébb a kockát és nyomjuk át a kapcsolót oldalra. Fent kinyílt a jobb oldalon az ajtó, menjünk tehát ide. Gázoljunk át a mocsáron és másszunk fel. Ugorjunk fel és menjünk a kapcsolóhoz, amit nyomjunk át. A kinyitott ajtón nagyon gyorsan fussunk be. Kapcsoljuk át a kapcsolót, majd toljuk és húzzuk a kockát úgy, hogy felmászhatunk a kinyitott ajtóhoz. A vízben húzzuk át a kart, ezzel kinyithatjuk az ajtót. Továbbá az a folyosón kicsit fentebb ki kell nyitni egy ajtót. Húzzuk át a két kart a jobb és bal oldalra, kicsit beljebb. Miután kinyílt, másszunk be. Ugorjunk be a vízbe és kapcsoljuk át a három kapcsolót. Ugráljunk a halvány platformokra, majd kapcsoljuk át a kapcsolót. Fussunk a kinyitott ajtóhoz (gyorsan). Itt is kapcsoljuk át a kapcsolót és vegyük fel a kulcsot a szoba másik felében. Meneküljünk ki, és menjünk át a mocsáron. Menjünk jobbra és cselezük ki a követet. Az állasmentő kristálynál fentebb ereszkedjünk le és használjuk a kulcsainkat a nagy ajtónál. Menjünk be az ajtón és másszunk fel. Húzzuk ki a kockát és kapcsoljuk át a kapcsolókat a túlsó oldalon. Ugorjunk rá rögtön, mert két kö kezd el gurulni felénk. Menjünk be a kinyitott ajtón és sétáljunk el a tűzlehelő szobrok mellett. Menjünk balra, meg kell küzdeni egy újabb kardos óriással. Miután megöltük vegyük el tőle a Scimitar-t. Másszunk fel és öljük meg az újabb megelevenedő Shiva szobrot, majd vegyük fel a másik Scimitar-t. Rakjuk ezt a két tárgyat a szobor üres kezébe, ekkor kinyílik a továbbvezető út. Nyirjuk ki gyorsan a végső Shivat, és fussunk a következő szobába, ahol vegyük fel a tárgyat (amit a halott ember eldobott). A következő szobában három kulcsot használni. Az egyik a középső platformon van a halott ember szobájában. A következő egy kicsit nehezebb. Fussunk be a kis ajtón a gyenge fény irányába. Menjünk gyorsan és kapcsoljuk át a kapcsolókat (először a jobb oldalt). Kinyílik egy ajtó, de egy csapda is megindul felénk. Vegyük fel a kulcsot és vigyük a kettőt a helyére. A harmadik a legnehezebb: menjünk a víz alatti szobába és ússzunk tovább. Elég sok csapda lesz itt, a kulcs lent található (kicsit kutatni kell utána). Kapcsoljuk a kapcsolókat és vegyük a kulcsot (vigyázzunk a csapdákra). Menjünk vissza, és rakjuk a kulcsunkat a helyükre. Kinyílik az ajtó, és már mehetünk is tovább.

3. küldetés: Nevada

Kezdsen után induljunk előre addig, amíg a kis tóhoz nem érünk. Menjünk a sziklák közé, oda, ahol vízcsobogást halunk, majd forduljunk jobbra, és másszunk/ugorjunk egészen a szikla tetejére. Itt van egy zöldesbarna falú kocka, a tetején egy lejáróval – ide kéne eljutni. Ugráljunk a túlsó oldalon lévő sziklára (egy vadászgép száll el felettünk), majd ereszkedjünk le. Innen át lehet ugrani a túlsó oldalra – ezt tegyük meg. Most már szabad az út a lejáróhoz. Lent – ahhoz képest, hogy egy sivatagban vagyunk – egy töbe érkezünk, ebből ússzunk ki. Egy újabb tóhoz érkezünk, melynek fenekén elég sok értékes cucc lapul – érdemes átkutatni. Forduljunk jobbra, és ugráljunk a túlsó platformokra. Miután már nem lehet tovább menni, kapaszkodjunk fel és ugorjunk át a túlsó oldalra (meg kell kapaszkodni a falba). Innen egy újabb ugrás következik (most két gép száll el felettünk). Ereszkedjünk le a bal oldalt, és másszunk a túlsó részhez. Ha felfelé másszunk, akkor egy gyújtószerkezethez jutunk, amihez mostanában kell egy kulcs. Másszunk tovább egészen a vízesés melletti falig. Itt másszunk olyan magasra, amilyen magasra csak lehet, és ugorjunk hátra, majd innen be a vízesés mögé – csak arra vigyázzunk, hogy ne essünk be a vízbe. Szépen ugráljunk át a másik oldalra, egészen a szárazföldre.

Másszunk fel a nagy gátra (oldalra lehet), és induljunk előre, amíg egy nagy tóhoz nem érünk. Ugorjunk bele a vízbe, és keressük meg azt a kapcsolót, amely a két vízesés közötti ajtót nyitja. (Egyébként a közelben van, de kívül van még egy ajtó, amely mögött csak lőszer van.) Miután kinyitottuk ússzunk oda. Egy hosszú folyosóra kerülünk (vigyázzunk a levegőre), ahol két kapcsolót át kell kapcsolni, hogy kinyíljon az ajtó a folyosó végén. Egy újabb – immár száraz – folyosóra jutunk. Induljunk előre, de ne forduljunk be az elágazásnál. Nyomjuk át a kapcsolót, amivel kinyithatjuk a gátrát, és ezzel elterelhetjük a vizet. Menjünk vissza a gáthoz, és a bal oldalon nézzünk körül. Kutassuk ezt a helyet, és ha minden jól megy, megtalálhatjuk a rabbantáshoz szükséges kulcsot. Menjünk vissza a detonátorhoz és rabbantunk. Vigyázzunk, mert egy nagy kö elkezd felénk gurulni. Menjünk le és ugráljunk felfelé (elég pontos ugrásokra lesz szükség). Ha felértünk menjünk előre, majd ugorjunk le. Egy nagy fémráccsal védett házhoz jutunk. A bal oldalt van a kis barlang, amibe másszunk be. Itt jól nézzünk körül, mivel egy helyen fel lehet ugrani. Ha ezt meglessük, a kis tóhoz jutunk. Kapcsoljuk át a vízben a két kapcsolót és menjünk a kinyitott ajtóhoz, az újabb kapcsolóra lelünk (vissza kell menni a rácsos házhoz és a másik, lejjebb lévő árokba ugrani, ott lesz az ajtó). A kapcsolóval – amit az imént átkapcsoltunk – egy nagy adag vizet engedünk be a kis házba, menjünk tehát oda (a kis barlangban most lefelé menjünk, ne a vízhez). Másszunk fel, és ugorjunk be a hangárba. Keressük a dzsipet és hajtsunk fel vele a tetőre. Vegyük fel a kód-kártyát, és vigyük a helyére a számítógép-szobába (a közelben van). A kinyitott ajtón menjünk be, és kapcsoljuk ki az áramot. Autózzunk a nagy kapuhoz, és nyissuk ki. Hajtsunk ki rajta és menjünk lefelé. Van egy kö, ugrassunk át a rácson, mire vége is a pályának.

Az ugratás elég békés sikerül. A baleset után katonák találnak ránk, és börtönbe visznek minket. Ezen kívül pedig teljesen lefegyvereznek, még a dzszipet is elveszik. Ugorjunk az ablakba, mire egy őr jelenik meg, aki elég barátságosan velünk szemben. Úgy tudjuk elintézni, hogy ha kinyitjuk a melletti levő rob-zárkáját. Az ott tartózkodó emberke lejt nekünk az akadékoskodó őrt. Szabadítsuk ki a többi rabot is. Az egyik cellában van egy kőcsocka, amit toljunk arrébb. Másszunk be a vékony folyosón, és toljuk arrébb az újabb kockákat. Egy folyosóra jutunk, aminek a végében lesz a kapcsoló. Keressük meg és nyomjuk át, közben vigyázzunk a tuskés rácsokra. Ha átkapcsoljuk a kapcsolót, kinyílik mögöttünk egy ajtó, ide fentről másszunk le. Menjünk be jobbra és induljunk el a folyosón. A legvégén kinyílik a lejáró. Itt essünk le és kapcsoljuk át a kapcsolót. Ezzel kiengedhetjük a további rabokat, akik elintézik az őrt. Vegyük a halott őrtől a kód-kártyát. A hátunk mögött (kb. arra, amerre kijötték a rabok) van egy ajtó, vigyük ide a kód-kártyánkat, és használjuk. Keressük meg a mosdót (néhány ajtót ki nyitni) és toljuk/húzzuk azt az egy darab kockát úgy, hogy a sarokba fel tudjunk kapaszkodni. Keressük meg és nyomjuk át a kapcsolót. Az egész mosdót elárasztja a víz. Az egyik sarokban ki tudunk mászni, tegyük meg. Egy újabb folyosóra jutunk, lent egy kis tűz ég. Ezt a helyet jegyezzük meg. Videsen vissza kell ide jönni. Ugorjunk át a túlsó oldalra és haladjunk előre. Egy nagyon hosszú folyosóra kerülünk. Ugráljunk át a tuskéket. Ha tovább megyünk leesünk, és egy falú szobába kerülünk. Van egy kapcsoló is, amit természetesen kapcsoljunk át. Ezzel elzárhatjuk az előbb még lobogó tüzet. Menjünk ide vissza, és ugorjunk le. Kapcsoljuk át az itt lévő kapcsolókat. Amint megvolt, kinyílik a ventilátorok melletti rács, mi pedig bemehetünk oda. Kapaszkodjunk meg a túlsó oldalt és másszunk jobbra. Innen felkapaszkodva mehetünk tovább, egy folyosóra. A folyosó végén találunk lejárót, ezen másszunk fel. Felérve az egyik rob kinyitja nekünk a rácsot, így felfelé másszunk. Tovább haladva egy újabb rácsot találhatunk, amin másszunk fel. Valahogy próbáljuk meg kinyitni az őrt. A jobb oldalról hozhatunk segítséget, csak nyissuk ki a rob cellájának ajtaját és küldjük ki majd leírni ellenfeleinket. Vegyük el a kód-kártyát, és nyissuk ki

vele az ajtót. Kapcsoljuk át a kapcsolót. Menjünk előre, balra itt egy újabb őr van. Elintézve találunk nála a kulcsot, melyet máris hasznosíthatunk a közelben lévő még zárt ajtón. Tovább menve egy újabb kapcsolót találunk a zöldessárga falú szobában. Átkapcsolva kinyílik az ajtó, ám előtte egy vékony lézercsík jelenik meg, amibe ha belemegyünk, rögtön meghalunk. Induljunk el előre, majd fel a radarhoz. Innen nem a fehér falú folyosó – ugorjunk át ide. Menjünk a végébe, és keressük meg a kapcsolót, amivel elmozdíthatjuk a radart. Menjünk vissza és ugorjunk le. A érkezés után ússzunk fel a felszínre (egy kicsit nehéz lesz), majd ugorjunk át a túlsó oldalra, oda, ahol nem csúszunk le (elég sötét van ott). Ugráljunk át a túlsó platformokra egészen addig, amíg egy folyosóra nem érünk, a végében egy kapcsolóval. Ezt természetesen kapcsoljuk át. Menjünk vissza a vízbe. Van a folyosó, ússzunk be oda. Érkezés után vigyázzunk – az őr ne vegyen észre minket! Az előbbi kapcsolóval itt nyitottuk ki az ajtót, keressük meg ezt a helyet. Beljebb lépve egy kapcsolót találunk, amit egyelőre nem tudunk átmozdítani. Van itt egy létra is, amin másszunk fel (ne a kapcsoló mellett levőn, hanem a másikon). Némi bolyongás után a szobába érkezünk az újabb létrával, amin persze megint másszunk fel. Egy folyosóra érünk, melynek végében egy őr strázsál. Kerüljük ki a szoba egyik végén másszunk fel, majd vegyük fel a kulcsot. Menjünk vissza a "működéskepleten" kapcsolóhoz és helyezük be a kulcsunkat. Ugorjunk vissza a vízbe, és ússzunk a közepén lévő beugráshoz. Eddig itt egy ventilátor volt, ami kíméletlenül ledarált minket, most azonban tovább úszhatunk. Siessünk, mert fogy a levegő! Utközben húzzuk át a kart, majd gyorsan másszunk ki a vízből. Ugorjunk át a túlsó oldalra, és ússzunk ki belőle. Egy elég méretes szobába jutunk, jó néhány őrral. Kövessük a rablárunkat, aki felfelé kockákra. Itt egy kapcsoló átkapcsolásával bemehetünk egy szobába, ahol felfelhatjuk pisztolyunkat. Tovább kutakodva találhatunk egy újabb kulcsot. Keressük meg az újabb lejárót, és másszunk fel. Itt használhatjuk kulcsunkat. A szobában kapcsoljuk át a kapcsolókat. Menjünk vissza oda, ahol beindult a futószalag. Emiatt a kocka eljutott a létrához, így már felfelé másszunk. Kapaszkodjunk meg a plafonban, és másszunk a jobb oldalra. Érkezés után kapaszkodjunk felfele, és vegyük fel a kulcsot. Lent rögtön használhatjuk is. A kinyitott rácson menjünk be, itt már csak a feladat, hogy bemásszunk a teherautó hátuljába.

Szerintem egy elég izgalmasabb pálya jön most, ugyanis a híres 51-es katonai körzetbe visznek minket. Ez a hely – bár mindenki tagadja (az amerikai kormány, hadsereg) – ahova a hírhedt UFO katasztrófából a maradványokat szállították. Kezdsenl rögtön nyirjuk ki az őrt, mert bekapcsolja a lézert. Kapcsoljuk át a kapcsolót, majd keressük meg a másikat, és azt is nyomjuk át. Ezzel egy lejárót nyithatunk meg. Másszunk be, és menjünk a végébe. Tovább haladva egy újabb folyosóra kerülünk (vigyázzunk a lézerekkel). Másszunk a létrán, majd balra kapcsoljuk át a kapcsolót, persze az őrt is gyorsan nyirjuk ki. Másszunk a lézercsík alatt. Forduljunk jobbra, majd másszunk fel. Egy folyosóra kerülünk, melynek végében találunk egy kapcsolót. Kapcsoljuk át, és miután leesünk, menjünk lefelé a rácsokhoz. Keressük meg a kapcsolót, és kapcsoljuk át. Irány a kinyitott ajtó, ami lejjebb van. Eresszük ki a robot, majd kövessük. Kapcsoljuk át a kapcsolót, és menjünk a vörös falú szobába. Itt is nyomjuk át a kapcsolót. Menjünk vissza szomszédos szobába, ahol kinyílt a lejáró. Induljunk el előre addig, amíg egy rakétát nem találunk. Nyirjuk ki az őrt (a létra segítségével másszunk át a túlsó oldalra), és vegyük el tőle a CD-t. Menjünk vissza a folyosóra, keressük meg a másik szobát (lent emelő-kar mozog). Helyezzük be a sarokban lévő gépbe a CD-t. A már meglévő mellett van itt még egy másik létra is, erre másszunk fel. Nyirjuk ki az őrt, és vegyük el tőle a kulcsot. Menjünk vissza a nagy rakétához, és ugorjunk le. Lent van egy folyosó, a végében használhatjuk a kulcsunkat. Ugorjunk le és keressük meg a lejárót (ne álljunk rá a fenti észre, mert agyonvág az áram). Másszunk fel és

át a kapcsolót. Ugorjunk le, másszunk a túlsó oldalra (alul), majd másszunk fel az újabb létrán. Innen ugorjunk a metróra, majd kapaszkodjunk fel. Induljunk előre és kapaszkodjunk bele a plafonba. A lézerek figyelve menjünk át a túlsó oldalra. Ugorjunk át, és induljunk el a nagyon hosszú folyosón. Menjünk tovább, amíg néhány kockához nem érünk. Másszunk át a túlsó oldalra. A közepén lévő gép tetejéről ugorjunk az erkélyekre, és kapcsoljuk át a kapcsolókat. Nagyon gyorsan menjünk be az ajtón, mert különben becsukódik. Bent szépen kapcsoljuk át a kapcsolókat. Menjünk vissza a kinyitott ajtóhoz. Bent egy UFO-t találunk, ami kb. olyan, mint ami a "Függetlenség napjában" is volt. A létra mellett van egy kapcsoló, ezt nyomjuk át. Másszunk fel és ugorjunk hátra. Menjünk az UFO tetejére és vegyük fel a kód-kártyát. Menjünk vissza a nagy rakétához, pontosabban a rakéta előtti folyosóra. Itt ugorjunk le, és nyissuk ki az ajtót. Használjuk a kód-kártyánkat, és nyomjuk át a kapcsolót. Ezzel ki lehetjük a rakétát, ám vigyázzunk! Amint megnyomjuk a gombot, a rakéta hajtóműve beindul, nekünk pedig menekülnünk kell hátrafelé a megnyílt ajtón, nehogy elégjünk. Miután elaludt a tűz menjünk vissza a rakéta helyére, és másszunk fel a létrán (amelyik magasabbra visz, arra). Ezután a következőn is másszunk fel. Nyomjuk a kapcsolót, és menjünk be a kinyitott ajtón. Haladjunk előre egészen az őrtoronytól védett tágas térhez. Lent van egy kapcsoló, ezt nyomjuk át (az őrt is nyirjuk ki, a nála lévő CD-t pedig vegyük fel), mire megnyílik egy lejáró a közelben, az őrtorony mellett. Ugorjunk le és menjünk a folyosó végébe. Leesve egy újabb (már ismerős) folyosóra érünk, itt induljunk el balra a UFO-s szobába. Ezen belül egy másik (fehér falú) szoba is. Itt illessük a CD-t a helyére, mögöttünk és mellettünk kinyílik az ajtó. Ezekon a helyeken csak néhány felbontott UFO fényt, és két kardszárnyú delfint találunk, úgy-hogy itt nincs semmi érdekes. Sokkal izgalmasabb viszont, ha az UFO-hoz megyünk és beszállunk. Ez a UFO elég furcsa – mintha belülről nagyobb lenne, mint kívülről! Induljunk el a folyosón egészen az UFO központjába, ahol megtalálhatjuk a harmadik kristályunkat is.

4. küldetés: London

No, akkor lássunk neki Londonnak is: kicsit térképezzük fel a helyet, mert elég bonyolult felépítésű a pálya. Induljunk előre, és ereszkedjünk le a platformra. Innen ugorjunk a háztetőre, majd azonnal ugorjunk hátra (még csúszás közben). Ha jól csináljuk, pont egy kapcsolónál (ezt kapcsoljuk át) landolunk. Kapaszkodjunk meg a plafonban, és másszunk a kötélig, itt pedig ereszkedjünk le. Fogjuk a kötelet, és libbenjünk át a túlsó oldalra. Azonnal nyomjuk a kapaszkodás gombját. Miután megkapaszkodtunk ereszkedjünk le, és szintén kapaszkodjunk. Másszunk a geremig és húzzuk fel magunkat. Induljunk balra, és ugráljunk a túlsó oldalra (vigyázzunk, mert omlik alattunk a talaj). Egy folyosóra kerülünk, végén egy őrral, akit nyirjuk ki. Vegyük fel a kulcsot. Menjünk vissza oda, ahol likvidáltuk a patkányokat, és a bal oldalon szépen ereszkedjünk le. Ugorjunk felfele, és kapcsoljuk át a kapcsolót. Ereszkedjünk le, majd ugorjunk és kapaszkodjunk. Egy újabb ugrás és máris a kiindulási helyen vagyunk. Baloldalt nyomjuk át a kapcsolót, és ereszkedjünk le. Húzzuk fel magunkat a kis lyuknál fent, és másszunk a folyosó végébe. Itt találunk a kapcsolót, ezt nyomjuk át. Másszunk vissza, és ahol a meredek falat látjuk, ott csúszunk le. Keressük a rácsot és másszunk fel. Megérintve találunk még egy rácsot, majd felfele jutva még egyet, ezeken másszunk fel. Legfeljebb ugorjunk kicsit lejjebb. Készüljünk egy nagy ugrásra, át a túlsó oldalra. A bal oldalon menjünk egy kicsit lejjebb, és kapaszkodjunk meg a fal szélén. Menjünk át a jobb oldalra és húzzuk fel magunkat. Induljunk előre, és forduljunk jobbra. Egy kis mászkálás és ugrálás után megtalálhatjuk a kapcsolót, amit nyomjuk át. Menjünk vissza oda, ahol jobbra fordultunk, de most felfelé húzzuk magunkat. Egy kis lobogó tűzhöz jutunk. Úgy ereszkedjünk le, hogy ne essünk bele a tűzbe. Ugorjunk át a túlsó oldalra és haladjunk végig a folyosón. Lent kapcsoljuk át a kapcsolót, induljunk el a hosszú folyosón (van itt két lezárt

kapcsoló is, ezeknek később lesz jelentősége). A folyosó végén fordulunk be, és a vízben húzzuk meg a kart. Menjünk vissza az első kapcsolóhoz, és kapcsoljuk vissza. Irány vissza a másik elágazáshoz, és a vízben ússzunk lefele oda, ahol megnyílt a lejáró. A ventilátorokkal ne törődjünk, most már nem ártanak nekünk. Másszunk ki a vízből, és nézzünk körül a folyosón. A jobb oldalon bemászhatunk, ezt tegyük is meg. Menjünk a folyosó végébe – egy mozgó géphez kell érkeznünk. Az állásmentő kristály mellett van egy kapcsoló, ezzel adhatunk egy kis fényt. A bal oldalon egy fémkocka, ezt toljuk/húzzuk (középen van egy gomb, amit a gépnek kell megnyomnia) a gomb bal oldalára. Másszunk fel a rácsra, ekkor egy ismerős helyen lyukadunk ki. Az eddig két lezárt kapcsoló közül egyik felnyílik, ezt nyomjuk át. Menjünk a második szobába (ahol meghúztuk a kart), és keressünk egy vörös folyosót (balra). Ússzunk a túloldala, majd keressük meg és kapcsoljuk át a kapcsolót. A víz eltűnik, az ajtó becsukódik, ám aggodalomra semmi ok – inkább menjünk a hidra, és a rács segítségével kapaszkodjunk meg a plafonban, majd másszunk a túloldalra. Menjünk a folyosó végébe, majd vissza a második (eddig még lezárt) kapcsolóhoz, és azt is nyomjuk át. Most irány vissza a vörös falú szobába. Itt megnyílt a vízben egy lejáró, ússzunk oda, majd pedig felfelé, amíg egy épületbe nem jutunk. Keressük meg a rácsot és másszunk fel. A tüskéknél sétálva menjünk, akkor nem ártanak nekünk. Ugorjunk a tölcsér platformra, majd onnan tovább a többi tüskéhez. Menjünk fel és menjünk be az épületbe. Innen már csak egyenesen menjünk, és vége is a pályának.

A kis közjáték után a vízben landolunk. Induljunk el a folyosón egészen az oszlopos szobaig. Másszunk fel az egyik nagyobb oszlopra, és kapaszkodjunk feljebb. Itt keressük meg a fekete kockát és húzzuk ki, majd másszunk vissza. Most már be lehet mászni a fekete kocka helyére. Vegyük fel a kulcsot. Menjünk a jobb oldali mozgólépcsőn le a sírra. Forduljunk jobbra és fussunk. Figyeljünk a jobb oldalt, mivel ott lesz egy kis beugró – fussunk ide (vigyázzunk, mert jön a metrót!). Egy piros szobába kerülünk, ahol keressük meg a kapcsolót – az egyik sarokban van (ugrálni és kapaszkodni kell, hogy elérjük). Kapcsoljuk át, kapaszkodjunk meg a szemben lévő rácsban és másszunk fel. Kapaszkodjunk meg a plafonban, és másszunk tovább. Miután megérkeztünk menjünk tovább, és készüljünk újabb akrobata mutatványokra lesz szükség (mentsünk állást) meg gyorsaságra. A padló omlik, és még a plafon is megindul ellenünk. Hátrafelé csúszunk le, aztán kapaszkodjunk meg. Ugorjunk balra, újabb csúszós, majd érkezés után hátrafelé ugorjunk. Ha jól csináltuk, szerencsésen megérkeztünk (esetleg veszítünk egy kis energiát). Másszunk fel a téglafalú helyhez, és másszunk fel a rácsra. Cselezzük ki a tüzeket és ugorjunk fel. Másszunk fel a rácsra, itt az egyiknél hátra kell ugrani, hogy elérjünk egy kapcsolót. Másszunk vissza, majd át a túloldalra. Némi járkálás után egy fémplafon szobába jutunk, ahonnan másszunk le. Menjünk előre az új sínhez, és a sarokban használjuk a meglévő kulcsunkat. Menjünk be a kinyíló ajtón, és a kapcsolóval adjunk egy kis fényt. Jöjünk ki az ajtón, és pont szemben (a plakát mellett) van egy pénzérme, ezt vegyük fel. Menjünk vissza a piros falú szobába, mivel ott kinyílt egy lejáró. Am még meglőtt felmennénk, menjünk oda, ahol "lejtő" a plafon (egészen fel). Most már átmehetünk a túloldalra, ahol felvehetünk egy kulcsot. Most menjünk vissza a vörös szobába. Kapaszkodjunk fel és keressük meg azt a szobát, ahol leomlik a padló. Ugorjunk ide le (bal oldal), és húzzuk arrébb a kockát. Menjünk a másik oldalra, és haladjunk végig a folyosón. Másszunk fel és fordulunk balra. Két kapcsolóhoz jutunk, melyek egy-egy ajtót nyitnak. Kapcsoljuk át a jobboldalt, utána a baloldalt. Nagyon gyorsan fussunk a jobb szélső kinyíló ajtóhoz. Kapcsoljuk át a kapcsolót, és menjünk vissza két kapcsolóhoz. Nyomjuk át a bal oldalt és fussunk a középső ajtóhoz. Másszunk fel, és keressük meg a kapcsolót. Miután átkapcsoltuk, menjünk a folyosó végébe. Most nyomjuk át a jobboldali kapcsolót, és fussunk a bal szélső ajtóhoz. Kapaszkodjunk a plafonra a rácsra, és másszunk a túloldalra. Vegyük fel a cuccokat és a második kulcsot. Ugorjunk bele a vízbe. Az egyik sarokban van egy kis víz alatti folyosó, ezen ússzunk keresztül. Így visszajutunk a legelső, oszlopos szobába. A középső oszlopba behelyezhetjük az érménket, mire kicsik egy jegy a gépből, ezt vegyük fel. Menjünk le a bal oldali mozgólépcsőn le a sínhez. Keressük meg a kapcsolót (ha sokáig előre megyünk, eljut a metrót). A kinyíló ajtón menjünk be, és a kapcsolóval nyissuk ki az újabb ajtót. Egy csomó kapcsolóhoz érünk, ezeket variáljuk úgy, hogy megnyíljon a tovább vezető út (néhány kép és fátyla van arra). A folyosó végén egy tágasabb térre kerülünk. Az egyik sarokban (ahol leomlik a fal) be lehet ugrani a függöny mögé, itt felvehetünk egy csillagot. Vigyük a kulcsainkat a helyükre, majd menjünk a kinyíló ajtóhoz, és vegyük fel ott lévő érdekes tárgyat. Menjünk a másik kinyíló ajtóhoz, és ugorjunk bele a vízbe. Ússzunk ki belőle és kapaszkodjunk fel. Ugráljunk a legmagasabb oszlopra, és onnan kapaszkodjunk meg a plafonban. Másszunk át a túloldalra, és a jegyünkkel nyissuk ki a kaput. Menjünk jobb-

ra és nyissuk ki az ajtót (a másik ajtót a csillaggal lehet kinyitni). Kapcsoljuk át a kapcsolót, és (le kell ugrani) másszunk fel a kinyíló ajtón. Kapcsoljuk át a kapcsolót, és esünk le. Sétáljunk egy kicsit, aztán gyalogoljunk le a lejárón. A történelem után indulunk előre az ember után. Másszunk fel a hosszú rácsra, majd induljunk el folyosón. Félúton másszunk fel, majd ugorjunk le. Nyomjuk át a kapcsolót és toljuk a másik irányba a kockát. Menjünk ki és forduljunk jobbra. Másszunk fel és toljuk arrébb a kockát. Másszunk fel a tetejére, és ugorjunk fel. Másszunk ki majd le. Ugorjunk át a túloldalra, és kapaszkodjunk meg a platform szélében. Húzzuk fel magunkat, és ugorjunk a kapcsolóhoz. Kapcsoljuk át és ugorjunk le. Álljunk a szoba közepén lévő kockára, és kapjuk el a plafont. Forduljunk jobbra és kapcsoljuk át a kapcsolót. Ugráljunk el a szoba bal sarkáig. Innen csúszunk le, ugorjunk és kapaszkodjunk meg a túloldali platformban. Csúszunk le, majd nagyon gyorsan ugorjunk át a túloldalra, mivel leomlik a padló. Vegyük fel a tárgyat és másszunk be a kis alagúton. Erkezés után keressük meg a következőt is, és másszunk a végébe. A kapcsolóval kinyithatjuk az ajtót, ám ez nem annyira fontos, inkább menjünk a lejáróhoz. Kapaszkodjunk meg a plafonban, és másszunk középre. Ahol a kamera vált, ott essünk le. Háttal csúszunk le, és közben sokat kapaszkodjunk. Ha szerencsésen megérkeztünk, keressük meg a folyosót, és menjünk be. Fordulunk jobbra, és kapaszkodunk fel. Húzzuk arrébb a kockát, majd essünk le. Ahova kocka került, ott már az oldalra kapaszkodva fel lehet mászni – ezt tegyük is meg, és fordulunk jobbra. Erkezés után másszunk fel, és haladjunk előre. Ugorjunk le, és toljuk, valamint húzzuk arrébb a kockákat. Menjünk vissza a jobb felső folyosóra, és újra tegyük meg a fentebb említett utat. Mivel most már a kockák eltűntek, továbbmehetünk a két tóhoz, azaz a pálya elejére. Menjünk vissza abba a szobába, ahol a különleges kék alakú tárgy volt, ám most lefele ugorjunk. Pontosabban csak óvatosan, először csúszunk hátra, majd folyamatosan kapaszkodjunk. Ha minden jól megy, egy tóban landolunk. Ússzunk az egyetlen lehetséges irányba. Megérkezés után vegyünk egy kis levegőt, és a víz alatt keressünk egy másik elágazást, ahova be lehet úszni. Ezt tegyük meg, és keressünk egy kart, amit húzzunk meg (a folyosó végén van egy hely, ahol ki lehet bűjni levegőt venni). Keressük meg a megnyíló ajtót (ott van a közelben). Másszunk fel és nyomjuk át a kapcsolót. Ússzunk ki a megnyílt ajtón, és másszunk ki a vízből. Ugráljunk ládáról ládára. Végül is egy csomó ajlakkal ellátott szobába kell érkezünk, ahol egy tó is van (egyébként a földön a Harpoon Gun-hoz való nyílak mutatják az irányt). Emellett a hely mellett (vagy inkább a közelében) van egy kulcs, ezt vegyük fel. Ússzunk be a tóba, egyenesen előre. Az egyik szobában találhatunk egy halott bűvart és egy gépet, amellyel világíthatunk és közeledhetünk. Ezt vigyük magunkkal, persze előtte a Harpoon Gun-nal nyirjuk ki a támadókat (ezzel a fegyverrel lehet a víz alatt is löni). Az egyik szobában – az előző mellett – vehetünk levegőt, ezt soha ne felejtjük el! Először keressünk egy kart a sötétzöld falú szobában. Ha áthúztuk (le kell szállni a gépről) kinyílik egy ajtó, menjünk oda (világos-zöld szoba). Itt is húzzuk át a kart, és menjünk világosabb piros szobába, ahol ismételtén húzzuk át a kart. Keressük meg a megnyílt ajtót, és egyben a kijáratot (a vörös – nem a piros – szobával szemben van), ám még örüljünk, mert vissza kell jönni ide. Miután végre kijutottunk, másszunk ki a vízből. Ugorjunk a jobb tóba, és a karral zárjuk el a tüzeket. Már régen találkoztunk csapdákkal – na, most készülünk fel, mert lesz egy pár. Miután átvágtunk a túloldalra, a plafonról néhány lapító akar minket szétgyomni. Cselezzük ki őket, és fussunk át alattuk. Kapaszkodjunk a plafonban, és másszunk a vizesítéshez. Ott egy kis beugró. Menjünk ide és használjuk a kulcsunkat. Kapcsoljuk át a megnyílt kapcsolót, és menjünk vissza a vörös szobába, ahol kinyílt egy ajtó. Ússzunk ki ezen, egészen a felszínre. Cselezzük ki az ingákat (a bal szélén kell menni, akkor nem tudnak hozzánk érni). Ha átvértünk fordulunk balra, és ott kapaszkodunk fel. A liftkabint(?) ugorjunk be, majd másszunk tovább alul. Újra egy ugrás, majd megint mászás következik, egészen addig, amíg ki érünk a pályáról.

5. kufetés: Antarktisz

Utolsó utunk az Antarktiszra vezet: a vízben lehetőleg kevés időt töltünk, mert megfagyunk. Rögtön egy kulcsot kéne megtalálni. Ugorjunk a kis jégszigetre, majd a házhoz (oda kell a kulcs). Ugorjunk a túloldalra, és ússzunk tovább, de mindig kapaszkodjunk fel a jégfalakra, mert Lara nagyon nem szereti a jeges vizet. Az egyik helyen fel lehet ka-

paszkodni a plafonra, menjünk ide és másszunk át a túloldalra. Libbenjünk át a hajóra, majd másszunk is bele. A kapcsolóval kinyithatjuk az ajtót, ám ez most nem annyira fontos, inkább menjünk a generátorhoz. Keressük meg és kapcsoljuk át a kapcsolót, majd ugorjunk le a megnyílt lejárón. Menjünk végig a folyosón, és a kapcsolóval nyissuk ki az ajtót. Menjünk a piros fény irányába. A folyosók végén egy kapcsolóhoz jutunk, mellyel engedjük le a motorcsónakot. A hajóból kimenet a kinyitható ajtónál fel lehet mászni, ezt tegyük meg és menjünk a fedélzetre. Ugorjunk ki a hajóból a motorcsónakba. A hajó bal szélső részén indulunk el, és tegyük meg egy háromnegyed-kört. Ahol a jégvidék van, ott indulunk el. Egy házhoz és néhány fémrészhez jutunk. Másszunk fel a ház mögé és kapaszkodjunk meg a fenti rácsban. Másszunk a túloldalra. Menjünk be a folyosón és másszunk végig rajta. Egy kis állomásra jutunk, pontosabban egy fekete rácsra, ahova fel lehet mászni. Egyelőre érdemes, mivel az ajtó zárva van. Menjünk a fekete folyosóra. Kapcsoljuk át a kapcsolót, és menjünk előre a csövek felé, azon belül balra. Menjünk át az ajtókon, de vigyázzunk, nehogy összecsapjon minket. Keressük meg fentebb a kapcsolót, és kapcsoljuk át. A kinyílt ajtón menjünk be, és szedjük fel a feszítővasat. Menjünk vissza a fentebb említett zárt ajtóhoz, és kapcsoljuk át a kapcsolót. Ezután feszítsük fel a zárt ajtót a feszítővassal. Menjünk be az ajtón (a feszítővasat ott ne hagyjuk), és kapaszkodjunk a plafonban. A túloldali másszunk le, majd a kapcsolóval nyissuk ki az ajtót. Menjünk át a fahídon (a csövek közelében van), egészen a sintertelepig. Kapcsoljuk át a kapcsolót a rácsra. Menjünk vissza a csövekhez. Lent csavarjuk át a csövek melletti csatlakozásokat (minden másodikat) – ha jól csináltuk, kinyílik egy ajtó fent. Bent kapcsoljuk be a generátort. Irány vissza a sintertelepre. Nyissuk ki a rácsot, majd az ajtót a csatlakozásokkal. Menjünk vissza egészen a motorcsónakhoz, pontosabban az ott lévő házhoz. A feszítővassal nyissuk ki az ajtót, és kapcsoljuk át a kapcsolót. Végül a falon lévő panelben használhatjuk a kulcsunkat is. Ezzel a művelettel kinyitottuk a kaput, így már tovább haladhatunk. A csónakozás végén egy rácsokkal borított helyre jutunk, néhány örrel. Kerüljük meg a házat, és már jön is a következő pálya.

A kis közjáték során a pali meglóg a kristályainkkal – eredjünk tehát a nyomába. Kezdetkor másszunk fel, majd végig a folyosón. Egy elég érdekes helyre érünk: néhány ajtó szárazozni kezd velünk. Egyik kinyílik, egyik becsukódik. Próbáljuk úgy járkálni, hogy kinyíljon a tovább vezető út (nem nehéz). Másszunk a középső elágazásba, majd szépen lassan ereszkedjünk le. Nyissuk ki a kapcsolóval az ajtót. A kinti katonát ne bántuk, inkább menjünk tovább a lépcsőkhöz, illetve a csillághoz. Ugorjunk bele az alsó csillághoz (a fényzettel lehet fékezni). Az utazás után (menet közben üssük át a váltót az X-szel) szálljunk ki. Irány a hosszú folyosó, melyen haladjunk végig. Utközben a csatlakozásokat kapcsoljuk át, és a szörnyeket is nyirjuk ki. Másszunk fel, újabb csatlakozások lesznek, ezeket kapcsoljuk át. Másszunk lefele, amíg egy ajtóhoz nem érünk. Ezt kinyitva egy szörny támad ránk. Nyirjuk ki, és menjünk be. Ugorjunk bele a vízbe, és szedjük fel a kurbli. Menjünk vissza a házba, és nyissuk ki a hátsó ajtót is. Menjünk ki és nyissuk ki az újabb ajtót. Visszajutunk a csillághoz. Szálljunk bele és menjünk vissza a kiinduló állomásra. Szálljunk be a középső emeleti csillághoz, és vonatozunk a következő váltóig, amit gyorsan kapcsoljunk át. Kicsit befelé csúszunk le, de kapaszkodjunk is. Erkezés után kapaszkodjunk lejjebb, egészen a szakadék aljáig. Innen kapaszkodjunk fel, és (kicsit arrébb) húzzuk fel magunkat. Keressük meg a kis alagutat, és másszunk a végébe. Kapaszkodjunk fel a hidra, és vegyük fel a feszítővasat. Ezután másszunk fel az egyik jégümbőre, és ugráljunk a túloldalra. Ha jól csináltuk egy létrához érünk, melyen másszunk fel. Cselezzük ki a fűrákat, és menjünk az újabb létrához. Másszunk fel és fussunk át a gépelő alatt. Másszunk feljebb és feljebb, egészen a sínig. Szálljunk be a csillághoz és menjünk vissza a állomásra. Feszítsük fel az ajtót, és vegyük fel az oksit. A legfelső emeleten lévő csillághoz szálljunk be. Megérkezve rakjuk az akkumulátort az állvány oldalába. De még nem végeztünk, ugyanis itt van még a kurbli, amit illesszünk az emelő tetejére. Ezzel a művelettel leengedhetjük a tengeri kupolát. Erre azért van szükség, mivel lent van egy ajtó, ami kinyílt. Ha rendesen próbálnánk odaszúzni, megfagynánk. Ezért félúton menjünk be a kupolába "melegedni". Tehát ússzunk a folyosó végébe (baromi nehéz). Ha túléljük a fagyos kalandot, menjünk át a függőhídon, egészen az ajtóig. Ezt nyissuk ki a kapcsolóval, és már kezdődhet is a következő pálya.

Kezdet után menjünk a bal sarokba a létrához, melyen másszunk is fel. A folyosó végén húzzuk át a kapcsolót. Egy kicsit fentebb (a rács mellett) a párkányról lehet ugrani a számszédos platformra. Egy kicsit nehéz lesz, de ha sikerül, húzzuk át a kapcsolót. Kapaszkodjunk fel, és kicsit többet csúszunk le. Kapcsoljuk át az itt lévő kapcsolót. Menjünk a szoba bal alsó sarkába, mivel ott a csatlakozás hatására egy létra jött elő. Felmászva néhány csatlakozást találhatunk. Nyomjuk át az első kettőt és az utolsót. Miután kinyílt lent a

rács, menjünk le. Itt valami folyamatosan zöld darázsokat termel. A lerombolt hidról ugorjunk az állásmentő kristályhoz. Innen ugorjunk fel, illetve kapaszkodjunk. Ugorjunk át a hid tölcsér felére. Itt van egy barlang, mely egy újabb hidhoz vezet. Rögtön két vadállat támad ránk, őket menjünk le (elég nagyot sebeznek). A hid végén vigyázzunk, mert tüzes töltek indulnak meg felénk. Na, itt most főbb irányba mehetünk. Bármelyik irányt is választjuk, rohadt nehéz dolgunk lesz, ugyanis négy maszkot kell összegyűjteni. Szóval menjünk hátra. Menjünk előre is, de ott meleg van, tehát nem ajánlom, legalábbis egyelőre. Tehát akkor hátrafelé a mocsárba. Innen nem lesz nehéz kitalálni, csak vigyázzunk, ne süllyedjünk el. Ha végre kitaláltunk (jobbra kell indulni), menjünk előre, és vegyük fel a maszkot. Kerüljük ki a leomló szikladarabokat. Induljunk vissza, de ne a mocsárba (egyébként is eltűnt, ettől van a földrengés), hanem balra. Innen pár pontos ugrásra lesz szükség, hogy visszajussunk a kiindulási pontra. Itt kinyílt egy rács, ahova menjünk be. A folyosón kerüljük ki a tüzes tölteket. Kapcsoljuk át a kapcsolót és másszunk fel. Rakjuk a helyére a lámpánkat. Nem gondoltam volna, hogy a Antarktiszon fogok elegendi, de most is meg történt. Menjünk előre a tüzes helyhez. Ugráljunk a kockákra, persze nem mindegyik jó, ugyanis néha meggyullad alattunk a fal. Bal szélső, a vele pont szemben lévő, ahhoz képes a jobb felső az ugrási sorrend. Az utolsó kocka késleltetve fog meggyulladni, vigyázzunk! Most jön a neheze, szerintem mentsünk állást! Ugorjunk a láthatatlan platformokra (ha világít a tűz, akkor látszanak), majd jobbra a csatlakozóhoz. Ha sikeresen átvértünk (ez majdnem lehetetlen), vegyük fel a második maszkot, amit némi járkálás után vigyünk a helyére. Most menjünk a fényhez képest balra. Egy labirintusba kerülünk. Pontos irányt nem tudok mondani, csak a szerencsén múlik, hogy kitaláljunk. Ha megvan a keresett hely (elég meredek) ugorjunk fel, és cselezzük ki a guruló csapdákat. Vegyük fel az álcát, és távozzunk, azaz vigyük a helyére. Egy kicsit észni és járkálni is kell. Most már csak egy maszk maradt, azt jobbra találjuk. Víz alatt kell úszkálni, a hely mindenféle állatokkal van tarkítva. Ússzunk balra. Itt négy helyre juthatunk be. Menjünk balra és húzzuk át a kart. A jobb oldalon kinyílt egy ajtó, ússzunk ide gyorsan, mert becsukódik. Újabb állatokhoz érünk. Ússzunk balra és keressük meg a kart. Miután áthúztuk, ússzunk a másik oldalra, azon belül is lefele. Itt is van egy kart, ezt keressük meg és húzzuk át. Ússzunk vissza, most már kinyílt egy ajtó. Ezen beúszva megtalálhatjuk a maszkunkat, és van ott egy kapcsoló, azt is húzzuk át. Menjünk vissza a négy helyhez, ahova be lehetett menni. A négy hely közül most az egyikben kinyílt egy ajtó, ússzunk arra. További úszkálás és járkálás után helyére illeszthetjük a negyedik maszkot is. Nos, innen menjünk vissza a hidhoz, és most balra fordulunk. Intézzük el a szörnyeket és kapcsoljuk át a kapcsolót (arra van, ahonnan az utolsó szörny kijött). Ugorjunk föl a másszunk fel. Itt csatlakozásokat kell átkapcsolni. Mivel elég sok van belőle, próbáljuk meg megszámozni őket. Alattunk van egy hid, meg egy csatlakozó, ami egy titkos ajtót nyit ki, ez legyen az egyes. Ezt húzzuk át, majd fordulunk jobbra. Itt is van egy csatlakozó, a kettős, most ezt kapcsoljuk át. Ugorjunk a jobb felső platformra és kapcsoljuk át a következő csatlakozót, a harmadik. Most ereszkedjünk a szoba legalsó, és a legalsó csatlakozó is kapcsoljuk át, ez a negyedik. A negyedik fölött van egy platform és egy csatlakozó, az ötös, ezt is húzzuk át. Nyomjuk át újra először a negyedik, majd fel kapaszkodva harmadik is. Az egyes csatlakozónál lévő hid aljába bele lehet kapaszkodni. Ezt úgy tudjuk megtenni, hogy ha a hármas átkapcsolása után jobbra fordulunk, majd előre. Ha jól ugrálunk, akkor pont a hid alá fogunk érkezni. Másszunk át a túloldalra és kapcsoljuk át a hatost. Most ereszkedjünk le, és menjünk be a nagy ajtón. Forduljunk jobbra, és kussassuk át az erre lévő szobákat. Egy kulcsot kell találnunk. Menjünk a szoba bal felső sarkához, és másszunk fel a létrán. A csatlakozóval nyissuk ki az ajtót, és helyezzük a kulcsunkat a helyére. Visszajutunk a négy maszk helyére, ám most már eltűnt a fény és le- ugorhatunk. Indulunk előre és készüljünk a végső összecsapásra.

A föellenség elég durva lesz (legalábbis elején), nem elég, hogy folyamatosan követ minket, és a marása is halálos, de még a pálya is tele van veszélyekkel. Ha középre ugrunk meghalunk, ha a szélere színtén. A taktika ellene, hogy járkáljunk, illetve fussunk körbe-körbe, és közben, ha olyan helyzetbe kerülünk, lájók. Amikor lesérül, és nem jön felénk, szedjük fel egy kristályt. Miután kinyituk, ugorjunk a létrára és másszunk fel, itt van egy elágazás. Kapaszkodjunk meg a plafonban és másszunk a túloldalra. Ugráljunk a tölcsér platformokra (egy helyen fel is kell mászni). Ha kiértünk, kapcsoljuk át a csatlakozót a falon. Menjünk ki a házak között a helikopter leszállóhoz. Mindjárt kinyílik az ajtó, és beszállhatunk a helikopterbe. Végre végeztünk is, illetve megnézhetjük még az alig több, mint fél PERCES záró animációt (már nem azért, de ennél egy kicsit többet érdemeltünk volna).

A ZELDA 64 LEÍRÁS FOLYTATÁSA

Lake Hylia

A tó mellett horgászhatunk egy kicsit: ha 11 font súlyú halat sikerül kifognunk, egy szív lesz a favaeska üzemeletőjétől a jutalmunk. Sokkal fontosabb azonban az üveg, amit a nagy tóból halászhatsz ki, s melyből a Zora Hercegnő segyékérő levele kerül elő.

7 évvel később:

Ekkor vehetjük fel a tüzes nyilvesszőt. A szigeten lévő fa mellől (ahol a szöveg olvasható a kővön) löpjünk bele a felkelő napkorongba, s így a szemközti kőoszlopok között megjelenik a nélkülözhetetlen tárgy.

A Viz Templomának a bejárata: használjuk a Jégbarlangban talált vasszizmát, és a Zora királytól kapott ruhát, mire a tó alján megtalálhatjuk az átjárót. A kapu fölötti ábra a "kilyincs".

Ha netán ismét elmegyünk horgászni, ezúttal egy 18 font súlyú halat foghatunk ki, amiért megkapjuk az arany pikelyt. Ezzel lehet a legmélyebbre merülni! A teljesítményünkért az öreg tudós mindjárt ad is egy szívet.

Temple of Time

A három spirituális kő begyűjtése után irány a kastély melletti templom. A várkapunál azonban váratlan dolog történik: a hercegnő Impával együtt látható menekül Ganondorf elől, s amikor Zelda megpillantja hősünket, valamit bedob a vár-árokba. Természetesen az Idő Okarinája az, amivel a templomban az Idő Dallamát (Song of Time) lejátszva – amit Zelda telepátikusan tanít meg velünk – megnyithatjuk a kaput. A dolgok azonban nem várt módon folytatódnak: hősünk – mivel még túl fiatal – a Szent Birodalomban reked, s ezzel hozzásegíti Ganondorft, hogy rátegye a kezét a Triforce-ra. Hét évvel később emberünket két Bölcs, Rauru és Sheik öbresszti fel, akik közlik: a mi feladatunk lesz, hogy rendbe hozzuk a dolgokat, és egyesítsük a Bölcsök erejét. Emberünk alopasan megnőti, mert mint kiderül nem is Kokiri ő, hanem Hylia.

Később, amikor visszajövünk, hogy visszautazzunk az időben, Sheiktől itt megint egy dalt tanulhatunk: Prelude of Light-ot. Ezzel a továbbiakban azonnal a templomban teremhetünk.

Forest Temple

A bejárat tehát a Sacred Forest Meadowból nyílik. Itt találhatjuk az íjat, amit három pajzsos fickó kinyírása után kapunk meg. Gyorsan kell velük végezni, különben folyamatosan feltámadnak. A templomban a szokásos blokkolatos és útkezes feladatokon kívül a szellemek felkutatása lesz a dolgunk, akik elvitték a központi teremből a lángokat. Az első két szellemet azoknál a lépcsőknél találjuk, ahol képeket láthatunk a falakon. A képek azonban a közeledtünkre eltűnnek, tehát távolról kell beléjük lőnünk. A szellemek ezután alakot öltenek, s leküzdhetjük őket. Van két folyosó, amik szó szerint el vannak csavarodva: ezeket a szem-ikonokba löve egyenesíthetjük ki, s miután elfordítottuk őket, máshová lyukadunk ki. Így találhatjuk meg a boss keyt is. Van egy kapcsoló, ami be van fogva, ezt a tűzőn állóve olvaszthatjuk ki. A maradék két szellem egyikénél egy puzzle jérékkal kell kiraknunk egy szellemepőt, a másikat pedig a nagyteremben találjuk, ahol három fantommal próbát megtesztelünk minket – nekünk tehát az igazit kell eltalálnunk.

A lángok visszaszerzése után lemehetünk a lifttel. Lent különös szobát találunk, aminek elforgathatjuk a falát, s így a kijáratok mindig másfelé visznek. Így juthatunk el végül a főnökhöz.

EVIL SPIRIT FROM BEYOND

Phantom Ganon

Rendkívül érdekes ellenfél a fantom: a sokszögletű szoba valamennyi falán ugyanaz a festmény van, s az egyikből ugrik át a másikba a lovas. Azt kell megakadályoznunk, hogy a lovas egyáltalán elugorjon: amikor kilép a képből, akkor kell eltalálni. Igen ám, csak hogy a fantomnak is van egy fantomja: a sötétebb lovas csak illúzió. Ha sikerül néhányszor eltalálni a igazit, Ganondorf leszáll a lováról, és energialabdákkal bombázza minket. Ezeket jól időzítve vissza kell neki ütnünk! Amennyiben sikerül eltalálnunk – és nem fog! – teniszpartivá ez a játék –, Ganon pár másodpercre lezuhan, mi pedig "adhatunk neki" bőkezűen. Miután legyőztük, a templomban fogva tartott Saria is a Bölcsök közé kerül.

Fire Temple

A Death Mountain kráteréből nyíló templomban egy újraélesztett sárkány tartja rettegésben a Goronokat – Ganondorf a sárkány ebédjének szánja őket. A bejáratnál találkozunk Daruinával, aki megkér minket, hogy menítsük meg a népet. Szokványos kapcsoló keresgélős feladatok várnak ránk, csak ezúttal a börtönök kapcsolóit kell keresnünk. Alig van egy-két érdekesebb feladat, mint például ahol egy követ kell rá-

tolnunk egy tűzszlagra, s így kell lifet alkotnunk. Vannak olyan megmászandó rácsok, amelyeket tűzfalak védnek. Ezeknek a lávái kapcsolót (melyek csak rövid ideig szűntetik meg a lángokat) mindig a rácsok közeléből, bombákkal kapcsoljuk át. A repedezeit, illetve téglafalakat ezúttal is robantsuk be!

Az égő ruhája "madárjesztőket" először oltunk el (bombákkal), s utána támadjuk őket. Az első ilyen parók egy liftet véd, amivel végül eljutunk abba a terembe, ahol a sárkány legyőzéséhez szükséges kalapácsot őrzik. A Megaton Hammert rögtön ki is próbálhatjuk: egy követ üthetünk le a talajba, s a további út során is szobrokat kell szétvernünk, rozsdás kapcsolatokat kell működtetnünk, stb. Még egy tanács: az Idő Templomból ismerős ábráknál mindig a Song of Time-ot játszunk el.

EARTHQUAKE LAVA DRAGON:

Volgagia

A lávasárkány érzékeny pontja az orra. Akkor kell a kalapácsal rákoppintani, amikor kidugja a földből a fejét, és már lújt egy lángnyelvet. Pár másodpercre ekkor elalul, mire üssük tovább. Ha előbbjük, nincs más dolgunk, mint menekülni – vagy megpróbál elégetni minket, vagy követet omlaszt le a plafonról. Néhány orbavágás után megadja magát, és Darunia is csatlakozik a Bölcsökhöz.

Water Temple

A templomban a víz alatt Ruto hercegnővel találkozunk, akit Sheiknek sikerült kimentenie a jég alól. Ahogy a hercegnő tájékoztat minket: a templom vízszintjét három szinten lehet módosítani. Amerre a hercegnő felúszik, ott van a teljes leeresztés kapcsolója. Valójában nem a kapcsoló, hanem képek azok, melyek előtt Zelda dallamát kell lejátszanunk. A vízszint szabályozásával juthatunk be a különböző helyekre – mert például a víz alatt ugyebár nem lehet falakat robbantani, pedig jó néhány helyen szükségünk lesz rá. Gyakran kell használnunk a láncos kampót. A legfelső kulcsos ajtón keresztül némi logikával végül egy illúzió-terembe kerülünk, ahol a sötét alteregionokkal kell megküzdeni. Mivel szinte ugyanúgy mozog, mint mi, elég nehéz bevinni neki 8-10 találatot. Ha viszont sikerül, miénk lesz hosszabb lánc a kampóhoz. A lánc mellett (amiből előkerült) láthatunk egy blokkot: ezt üntessük el a Song of Time dallammal, és essünk le, mivel az egyik kulcsot csak így találhatjuk meg. A legfelső szinten, a hosszú láncsal húzathatjuk át magunkat a főnökhöz.

GIANT ARMED AMOeba

Morpho

Itt egy olyan jellegű következik, amelyet legutóbb az Abyss című filmben láthatunk. Mindig maradunk a medence partján, ugyanis maga a víz a szörny. Időnként két vízcsapot fövell ki felénk: az egyikben lesz az érzékeny pontja. Rántsuk ki a láncsal ezt a magot, és miután kihúztuk a partra, csapódhatunk meg. Legkönnyebb úgy eltalálni a magot, ha messzire meggyünk a csapótól és hagyjuk, hogy felénk lövellje ki magát, de persze úgy, hogy ne érjen el minket. Miután végeztünk vele, Ruto ereje is hozzáadódik a többiekhez.

Gerudo Valley/Desert Colossus

A láncos kampók segítségével vontassuk át magunkat a leszakadt híd fölött, és térjünk be a Gerudo tolvajok – egészen pontosan tolvajnok – erődítményébe. Minden bizonnyal elfognak minket, ám a börtönből – ismét a kampó segítségével – kiszabadulhatunk, és ügyesen lopakodva az örök között át vizsgálhatjuk az egész erődítményt. Szabadítsuk ki a bebörtönözött ácsokat – a kulcsokat mindig a ránk támadó börtön-őröktől vehetjük el. Az utolsó ács kiszabadítása után az erődítmény főnöke megdicséri a "szakmai" képzettségünket, és befogad minket Gerudonak, ami nagy-nagy megtiszteltetés egy férfi számára. Ezután nyugodtan járhatunk az erődben, sőt jelentkezhetünk lovas-íjász versenyre Epona nyergében. (Időközben ugyanis a kiszabadított ácsok rendbe hozzák a hidat, s így áthozhatjuk őt is.) A Gerudo Gyakorló Pálya szintén egy jópofa dolog: először kulcsokat kell gyűjtenünk, majd azokat egy zárlabirintusban használnunk. Ha elég kulcsot gyűjtünk, a labirintus végében megkapjuk a jeges nyilvesszőt (Ice Arrow). A lényeg azonban, hogy most már megkérhetjük, hogy nyissák fel a kaput, és kimehetünk a sivatagra. Az első akadály a futóhomok, ami fölött a láncunkkal húzathatjuk át magunkat. A második kihívás a homokvihár: pontosan kövessük a zászlókat, különben visszajutunk a kiinduláshoz. Így végül egy építményhez érünk, benne pénzzel, a tetején pedig egy láthatatlan szellemmel. Mi persze a lencsénkel azért láthatjuk: ő lesz a továbbiakban az idegenvezetőnk. Ha követjük őt, végül a Szellemek Templomához érkezünk.

A templom közelében, két pálmata között találhatjuk az utol-

só tündérhez a bejáratot – bár csak egy repedés látszik a kőfalán, amit be kell robbantanunk. Az itt megtanulható Nayru's Love varázslattal ideiglenes erőpajzsot lehet magunk köré vonni.

Spirit Temple

Gyerekként csak az után jöhetünk ide, hogy felnőttként már megtanultuk a Requiem of Spiritet. Nabooru, a Gerudo lányt találjuk a templomban, aki az Ezüst Kesztűt akarja éppen ellopni. Ha kérdésére azt válaszoljuk, hogy nincs semmi dolgunk, beküld minket a kesztűért – tehát másszunk be.

Ebben a labirintusban a múmiás feladatok különösen szárazok: bizonyos szarkofágok pont velünk ellentétesen mozognak. Mindig van valami veszélyes tereptárgy (általában egy bekapcsolható tűzláng), s nekünk ezekben kell szó szerint beirányítanunk őket. A másik fránya dolog a fények manipulálásán alapuló kapcsolók. A kapcsolókat napkorongok jelképezik, s nekünk – különböző fortélyokkal – ezekre kell ráírnyítanunk a napfényt. Ki kell robbantanunk mondjuk egy falat, el kell forgatnunk egy tükröt, vagy magát a napot kell a fénybe tolnunk.

A pálya végén egy veszedelmes páncélos lovaggal kell megküzdenünk. Iszonyúak a csapásai, ám mivel lomha teremtmény, nem nehéz kicselezni. Ingerelni kell, hogy szhintson, s természetesen kitérni a csapása elől, majd mielőtt még visszaállna védekező állásba, akkor bevinni neki egy találatot. Aprólékos munka, nem veszélyes. Így fiatalon egyébként azzal is megpróbálkozhatunk, hogy egészen közelről sorozzuk meg, ugyanis olyan magasan csapkod, hogy biztos, hogy eltalál minket.

Az őrzött ajtó mögül végül előkerül az Ezüst Kesztű, amit azonban már nem áll módunkban odaadni Naboorunak, mivel időközben Ganondorf elrabolja.... Térjünk hát vissza a jövőbe, hiszen a kesztűvel felnőttként megmozgathatjuk a súlyos kőveket is.

7 évvel később:

Elsőként megérkezve semmit sem tudunk ezzel a templommal kezdeni: az egyik irányba csak egy gyerek tud bemászni a nyíláson, a másik irányt pedig egy hatalmas szikla zárja le. Amikor visszafelé indulunk, megjelenik Sheik, a megtanítja a Requiem of Spirit dalt – ezzel tehát visszatérhetünk ide gyerekként is.

Az ezüst kesztű birtokában kutassuk át a templom másik felét is. Hasonló termeket járhatunk be, mint fiatalon, s az újabb páncélos lovagot legyőzve egy pajzsra akadunk rá. Egy felnőtt fénys pajzsra. Ezzel a pajzsral oldhatjuk meg a korábban megoldhatatlannak tűnő "napos" zárat. Az utolsó tükrös feladatnál teljesen körbe kell vezetni a fényt (átrobbantva a zavaró falakat), s így végül egy liftre vetődik a világosság, ami a templom nagytermébe visz le minket, egy gigantikus szobor elé. A fényt a szobor arcába kell tükröznünk: a leomló arc mögött vár ránk a két főgonosz, Koume és Kotake. A két boszorkány azonban meg egy páncélos lovaggal is "kedveskedik", melyet legyőzve Naboorut szabadíthatjuk fel a régi átok alól.

SORCERESS SISTERS:

Twinrova

A boszorkányok a kedvenceim közé tartoznak. Először külön támadnak tüzzel és jéggel, mire nekünk mindig a másik testvérré kell visszautárolnunk a támadást. Később egyesülnek, és felváltva dobálnak lángot és jeget. Nekünk arra kell törekednünk, hogy vagy az egyikkel vagy a másikkal töltsük fel a pajzsunkat, azaz vagy csak jeget, vagy csak tüzet védjünk vele. (Az ellentétes támadást kerüljük ki.) Miután a pajzs feltöltődött, kilövell belőle az energia, és ezzel pár másodpercre kiüthetjük az ikerpárt. Amikor lezuhanak, természetesen kaszaboljunk.

A győzelemünk után Nabooru is átköltözik a Szent Birodalomba.

Shadow Temple

Amikor visszatérünk a Kakariko faluba, valamiféle elemi erők szabadulnak el. Amint Sheik tájékoztat minket, a Sötét Szellem szabadult ki a lepecsételt kútból, s ezért be kell hatolnunk az Árnyak Templomába. Megtanuljuk a Nocturne of Shadow dallamot: ezzel juthatunk el a temető felső részéhez, a templom bejáratához.

A fáklyákat a Din's Fire varázslattal egyszerre kell meggyújtani, és már nyitlik is az ajtó. Ebben a templomban ismét nagy hasznát vesszük az igazság lencséjének. Rögtön az első teremben az egyetlen "igaz" koponyához kell forgatni a szobrot. Itt amúgy egy újabb illúzió-labirintus vár ránk, benne pedig az egyik ládában a Hover Boots, vagyis a lebegő csizmák. Ezzel a csizmával rövid ideig gyalogolhatunk a semmin – de csak alig hosszabb távon, mint ha ugranánk egy nagyot. Hátránya, hogy csúszkál a talajon. Itt már szinte semmi új feladat nem akad, leszámítva, hogy például a kőblokkokat néhol tüskék kikezelésére kell használni, és hogy újabb idegesítő tényezőket itt-ott ventilátorok taszítanak minket a mélység felé.

Amikor végre megérkezünk a hajóhoz, a fedélzetén Zelda

dalt kell eljátszani, s már ott is vagyunk a főgonosz terménél. A mélység feletti átkelni a nagy szobor kidöntésével lehet nyitnunk csak bele az előtte virágzó bomba-növényekbe. A főnök ajtajához a kulcs ott van, ahol két tüskés fal próbál összeráncolni minket. Az őcska csapdát egyszerűen égassuk el.

PHANTOM SHADOW BEAST:

Bongo Bongo

Ennél a főszörnyénél egy óriási dob a küzdőtér, melyen maga Bongo Bongo játszik. A dobosnak először a kezét kell lebénítanunk – de csak a dob széléről tudjuk ezt megtenni, mert különben a rezgések miatt nem tudunk célózni. Ha Bongo Bongo mindkét kezét lebénítottuk, a rusnya szörnyet a Lens of Truth-tal vehetjük szemügyre. Egyenesen a szemébe kell nyiloznunk, még mielőtt elgázolna minket. Ha lezuhan, alopasan sültintgassuk meg a kardunkkal. Ezzel a győzelemünkkel impát sikerül kiszabadítanunk.

Ganon's Castle

Ha Bölcs felszabadítása után Rauru elmeséli nekünk, mi is történt valójában hét évvel korábban: mivel Ganondorf lelkében nem volt egyensúly, a Triforce-nak csak az Erő szimbolizáló harmada maradt nála. A másik kettő két kiválasztotthoz került. Az egyik természetesen hősünk, a kinek a kezéjén a Bátorság szimbóluma látható. A Bölcsesség szimbóluma pedig annál a Sheiknél található, aki – mint kiderül – az áruhúja nélkül nem más, mint Zelda hercegnő. A Hercegnő átadja nekünk a végső fegyverünket, a világossá nyilat (Light Arrow). Csak hogy amint ezt megteszi, megint rosszra fordulnak a dolgok: Ganondorf lefagyasztja, és elrabolja őt. El kell látogatnunk Ganon kastélyába (a régi királyi kastély helyén), ahol a hat Bölcs egy hidat formál nekünk a látatenger fölé.

A várban Ganon tornyát ezután hat erőpajzs védi, s mindegyikhez tartozik egy ajtó. Kezdjük a sárgával jelölt ajtóval. A rácsnál – ahol csak felül van nyílás – bombákkal kell használnunk a túldoldali kapcsoló aktiválásához (a nyíláson beküldve). A napkorongok elégetéséhez a tüzes nyíllal a plafonba löve varázsolhatunk fényt. A pajzsok "gubájait" mindig a világosság nyílával löjük keresztül. A zöld ajtó mögött csak be kell gyűjtenünk az összes kristályt – ez nem jelenthet problémát. A piros ajtónál ezzel szemben vigyázzunk: a lóvón lebegő platformokra a könnyű csizmával lépünk, úgy nem süllyed le. Ide azonban csak az után jönnünk, hogy megvan már az aranykesztű, hiszen csak azzal dobhatjuk odébb a hatalmas kötömböt. Ezt a kesztűt csak úgy mellékesen – a lila ajtó mögötti szakadékánál találjuk egy ládában. Az ideiglenes platformokat időzítő fáklyákhoz a tüzes nyíllal szükség, és a lencsénket is megint elő kell vennünk... A kesztűvel egyébként szabadítsuk ki a vár előtt lakó tündért is, aki halálból megduplázza az ellenálló képességünket. (A szívek burkot kapnak.) A kék jelzésű ajtó mögött jég védik az energiatárolást, ám ez sem nagy kihívás. Végül ismét a kesztűt kell használni a citromsárga ajtó megnyitásánál. Az összes gubó szétlövése után végre beléphetünk a toronyba. Az alsóbb termekben néhány kellemetlen ellenfél vár ránk (2 gyíkember, és két páncélos), de aztán már végre Ganondorf következik.

GREAT KING OF EVIL:

Ganondorf

A legnagyobb gonosszal egy jókora teremben fogunk megküzdeni. Azonnal meneküljünk az egyik sarokba, mert amíg Ganondorf közelében vagyunk, a brutális varázsló eszeveszettül csapkod, és leomlik az egész emelet – kivéve a terem közepét és a sarkokat. Miután a sarokba húzódtunk, Ganondorf a gyaloglásokkal bombázza minket, amiket annak rendje s módja szerint üssünk vissza. Persze ő is visszapasszolja, szóval hosszú teniszpartira van kilátás. Amikor azonban melléjük, azonnal cselekedjünk, s lövjünk egy fénys nyilat a megdermedt varázslóba. Ekkor leesik a földre, mi pedig odaugorhatunk, s "megpaskolhatjuk". Néhány menet után sötét hullámokat generál: ilyenkor azonnal – még amíg koncentrálnál – löpjünk bele a fénys nyíllal.

Amikor már elfogy a szufta, irírozatosan dühös, amiért egy "gyerek" győzte le, s utolsó erejével megpróbálja hősökre omlasztani a kastélyt. Zelda mutatja nekünk az utat: őt kövessük, s csak akkor bocsátkozzunk harcba, amikor Zeldát két csontváz foglyul ejti. Mos, ha leértünk, már csak a Happy End marad hátra... Vagy mégsem? Ez a Ganondorf állati kemény fickó: feltámad poraiból, és egy szörnyeteggé alakul át.

Ganon

A szörny első dolga, hogy kiüti a kezünkől a kardunkat és egy tűzfalal zárja el a hozzá vezető utat. Ha nincs más, hát vegyük elő a kalapácsot. Fénys nyíllal tüzeljünk egyenesen a szörny közé, majd mikor ezt zokon veszi, kerüljünk a háta mögé, és csapjunk rá a farkára. Néhány ilyen csapás után a tűzfal megszűnik: ekkor odaszaladhatunk a kardunkért, és bevethetjük a kegyelemadófést...

METAL GEAR SOLID LEÍRÁS FOLYTATÁSA

BÖRTÖN

A börtön dél-keleti sarkában van egy létra, ahol fel tudsz mászni a szellőzőrendszerbe. Láthatod (használd a saját szemszöget), hogy alattad egy ór éppen a dolgát végzi. Később felfedezed Meryl-t, aki éppen edz, a végén pedig végre megtalálod a DARPA főnököt. Mássz le hozzá (Háromszög). A hosszú beszélgetés után kapsz egy Level 1-es kártyát (LV1 Card). (A továbbiakban figyelj az ajtók számozását – saját szemszöget használva. Rajtuk van, hogy milyen szintű kártya nyitja.) Kis gubanc történik, ugyanis a főnök különös módon meghal. Közben zajt hallasz, nézz ki a kukucskálól. Amikor kinyitk az ajtó, lépj ki Hoppá! Sok idő nincs a csevegésre, mert megjelennek az örök. Használd a pisztolyt, és figyelj, nehogy elfogyjon az energiád. Ha kell, pótolj Ration-nel, és vedd fel a töltényeket is. Miután Meryl elrohan, járd végig a szobákat, és gyűjts be mindent (az ágy alól is). Végül kocogj vissza a liftbe, és menj le egy emelettel lejjebb.

FEGYVERRAKTÁR

A raktárban 6 szoba található, ezek közül a legtöbb még zárva van. Járd végig őket, és szedj fel mindent, legfontosabb a C4. Ezt a Négyzetel tudod odatapasztalni valahova, majd a Körrel (sorban, ha több is van) elszűni. Néhány helyen egy katonást hallasz a lábad alól. Ilyenkor azonnal el kell lépni, mert az ott egy csapda – leesel, egyből meghalsz! A csapdákat egyébként látod a termo-szemüveggel. (Itt később néhány szobában lesznek lézercsapdák is, ezekhez is jó.)

A lift két oldalán, a falon (saját szemszög) látsz egy "tapasztalt" szerű voltmit, mintha ott nem lenne bevakolva a fal. Rajk ide egy C4-et, robbants, így talál sz két rejtett szobát. Van egy ugyanilyen hely a déli fal nyugati részében. Robbantsd ezt is ki, majd erre menj tovább. Ezen a folyosón is van egy berobbantható rész. Menj tovább, ekkor egy olyan járatba kerülsz, melyek két helyen tudsz robbantani. Ha a déli végében teszed, egy titkos helyre kerülsz. Most is bemehetsz ide, egy Ration van bent, meg egy automata fegyver (használd Chaff-et). Jegyezd meg ezt a helyet, mert van itt egy LV7-es ajtó, amely mögött majd később felveheted a kamerát.

A másik robbantható kijárat az első főellenséghez visz.

REVOLVER OCELOT

Ocelot fogva tartja Baker-t. Így kell legyőznöd, hogy a körbe-körbe futkározás közben ne éj hozzá a zsinórakhoz. Akkor a legjobb rálni, amikor újratölti a Coltot. A bunyó helyében előkerül a Ninja is – nem hétköznapi figura, az biztos! A haladókló Baker-től kapsz egy diszkot (MO Disc), amin a Metal Gear adatai vannak, és egy LV2-es kártyát. Mivel itt már végeztél, menj vissza fel a tank-hangárba. Ut közben ne felejtse el a fegyverraktárban kinyitni az LV2 ajtót, így végre felveheted a Fa-Mos géppisztolyt. Ezt a továbbiakban – az újabb kártyák megszerzésekor – mindig tedd meg!

HANGÁR

A hangár észak-keleti szobájában felveheted a Socom hangtompítóját (Socom Suppressor). Így végre mindenkit hangtalanul ki tudsz végezni! (Válassz ki a tompítót, fegyvernek a pisztolyt, így összeszerelheted őket.) Fent, az emeleten ott az első kartondoboz (búj bele, tők jó poén), és az aknakereső (Mine Detector). De hogyan tovább?

Hívd fel Meryl-t. Meglepődik, de egy hosszabb beszélgetés után megteszi, hogy kinyitja a hangár ajtaját. Ezután egy rövid ideig várakoznod kell, majd feltűnik a hatalmas ajtó. A kijáratban vigyázz, mert lézercsapdák vannak! Vedd fel a szemüveget, vagy cigizz, így átfuthatsz a lézerek alatt.

AZ

Az udvar tele van taposóaknákkal, szedj össze egy párat. Indul befelé, ekkor előkerül az elveszettnek hitt tank, melyet Vulcan Raven vezet! Most a következőket kell tenned: át kell jutni a másik oldalra, a tankhoz. De ha közelebb mész, egyből felbomlik – cselezd ki! Menj ki a jobb oldalra, egy kicsit előre, majd hasalj le. Így küsz tovább előre, majd a hőmező közepénél balra. Mivel van mellette egy dombos rész – és te a mögött lapulsz – a tank nem tud eltalálni! Juss át a bal oldalra, várd meg, amíg a tank, majd szalad előre az oszlophoz. Ha a tank közvetlen közelébe mész, és nem engeded, hogy eltaposson, könnyedén fel tudsz dobni néhány gránátot a géppuskához. Két manusz lapul benn, őket kell kibombáznia. A robbanás után kirepülő őtől elveszed az LV3-as kártyát. Most nem árt visszamenni a fegyverraktárba, és felvenni a Nikita rakétát!

RAKÉTATÁROLÓ

A hőmező másik oldalán van a rakétatároló bejárata (a kis ablakon be tudsz kukucskálni). Itt nem használhat sz semmilyen lőfegyvert! A terembe bejutni úgy tudsz, ha átkúszol a felig nyitva hagyott ajtó alatt. A keleti fal mellett onsz el, vigyázva a kamerára. Menj fel a lépcsőn, fenti kamerát a csali-gránáttal zavarhatod meg. Várd meg, amíg eltűnik az ör, majd szállj be a liftbe. A B2-es emeletre menj le.

BÁZIS B2

A belső folyosóra lépve azt tapasztalod, hogy mérgező gáz lep el a helyet. Ha visszalépsz, egy gép elszívja a gázt. Továbbjutni nem tudsz, hiszen a padló elektromos

árammal van védve. Láthatod, hogy az a masina a ludas, amely a másik helyiségben van. De mit lehet itt tenni? Allj a padló szélére, és lőj ki egy távirányítós Nikita rakétát. Vezesd végig dél felé – használhatod a saját nézetet is – majd nyugatra, végül északra, át a termen (vigyázz, hogy le ne lőjék a fegyverek). A belső szobában van az áramfejlesztő generátor, ezt robbantsd fel vele. Rohanj végig a folyosón, de a harmadik ajtó mögöl mindenképpen vedd fel a gázmaszkot (Gas Mask). Ha ezt viseled, tovább tudsz a gázos helyeken keresgélni. A folyosó végénél, az elágazásban keletre fordulj, és menj ki az ajtón át.

Továbbmenve barzalmas látvány fogad. Hullák mindenütt, brutálisan kivégezve. És a folyosó végén végre meglátod őt, a Ninját. Menj utána a terembe, és készülj fel a legrosszabbra!

NINJA

Miután láttad, hogy Otacon (Hal Emmerich) "elereszté" magát a félelemtől, meg kell küzdened a cyborg ninjával. Azt javaslom, hogy csak ütések-rúgásokkal alkalmazz, de van, aki csali-gránátokkal és lövésekkel próbálkozik. A ninja egyre hirtangosabb módszerekkel vet be (láthatatlanná is válik), és végül két energiamezőt ereszt maga köré. Ilyenkor a legnehezebb megütni, mert nagyon oda kell figyelni az időzítésre.

Legyőzése után előbújik Otacon, akivel jól összehaverkodok. Neked is adja LV4-es kártyáját. Ha akarsz, most visszamehetsz a gázos szobába, és begyűjtheted a szanaszét heverő cuccokat. Az egyik kis szobában van az éjszakai szemüveg (Night Vision Goggle), ezt árt felvenni. Most már felmehetsz a lifttel a B1-es szintre.

BÁZIS B1

Ezen a szinten van a férfi és női WC (az utóbbi előttd zárva áll, ugyi). A fiúknál jó kis mákát üzhatsz abból, ha elbújsz, és hátulról lelévöldözöd a felfázott katonákat. Bent a szobákban egy halom felszerelést találsz, például még egy kartondobozt.

A bent levő öröket ne bántsd, mert az egyikük Meryl, beöltözzel! Rejtőzz el a női kloz előtti oszlopnál, és várd meg, amíg az egyik ör bemegy – ő Meryl. Fuss be utána, így végre közelebbről is megismerkedhetek (nézd csak meg közelebbről a bájait). Meryl neked adja a PAL kártyát (a játék legfontosabb tárgya, hiszen ez indítja a Metal Gear-t), és LV5-ös kártyáját, melynek segítségével az egyik szobából felveheted a Diazepam nevű szert. Ez a mesterlövészek "drogja" – akkor kell használni, ha a távcsöves puskával való célzás közben remeg a kezéd. Induljatok el az északnak vezető folyosón. Ekkor valami történik! Meryl hirtelen rosszul lesz, és a hangja is megváltozik. Nyomd csak meg a Háromszöget – mi az ör-dög? Ez nem lehet más, mint Psycho Mantis!

PSYCHO MANTIS

Most meg kell küzdened a játék legszuperebb szereplőjével, a "sáskával". Azt hiszem, hogy a MGS ebben a részben vonultatja fel a legtöbb egyedi ötletet, és persze meglepetést. Mantis ugyanis képes arra, hogy kiolvassa az agyad bal féltekéjét! Tudja, hogy eddig hogyan jött szottal, milyen Konami programokat nyűsöltél, és azt is, hogy mit fogsz a következőkben tenni – hiszen figyeli a bal kontrollert csatlakozót!

Két lehetőség van – vagy megküzdesz vele rendesen, de akkor csak minden hatodik ütésed fog betalálni. A fegyvereket felejtse el, Mantis mindent kivéd! A másik mód, hogy átdugod a irányítót a másik nyílásba. Vedd fel a termo-szemüveget, így láthatod, hogy Mantis éppen hol tartózkodik. Most már csak el kell püfölnöd.

Az első lépés, hogy egy kábító-gránáttal letéríted Meryl-t, aki pisztolyt fog rád. Ezután jön a küzdelem, amely során Mantis két alkalommal kikapcsolja a TV-det!!!! Ne ijedj meg, ez a fekete képernyő a Hideo felirattal normális jelenség. Amikor Meryl ismét neked támad, megint használd a gránátot. A buli végén Mantis kinyit egy titkos lejárót.

BARLANG

A barlangban kövesd Meryl-t, és használd valamelyik szemüveget. (A vége felé déli irányban van egy titkos hely, ahová úgy kell bekúszni.) A labirintus legvégén, kb. az északi falnál kúszni kell, így juthatsz át a lányhoz.

ÚT AZ "A" KOMMUNIKÁCIÓS TORONYHOZ

Meryl megmutatja, hogy merre kell átmenni az aknák között. Jó fej, de hát van nekünk termo-szemüvegünk is! Egyszer csak megtörténik a katasztrófa, valaki megsebesíti és leteríti Meryl-t. Ez Sniper Wolf!

Ha eddig még nem tetted meg, most vissza kell menni a fegyverraktárba, és felvenni a PSG-1 nevű távcsöves puskát.

SNIPER WOLF

Ha nálad van a puszka, hasalj le, és keresd meg az orv-lövészt. Elég kis részt mutat magából, így nem lesz könnyű eltalálni. Nagyon gyorsnak kell lenned, ha remeg a kezéd, használd a Diazepam-et.

Pár találat után elindulhatsz tovább. Mei Ling jelentkezik be, és felajánlja, hogy menisd el az állást. Ezt itt mindenképpen meg kell menni, mert a játék fordulópont-jához érkezett! A sarokban levő ajtónál tudnál kimenni, de ebben a pillanatban elkapnak. Hiába ellenfel ez a Wolf, attól függetlenül nagyon jó nő!

A KÍNZÁS

Snake, most elég nagy bajban vagy! Ocelot meg fog kínozni, amit meg kell próbálnod kibírni. Pontosabban, ez a dolog rajtad áll. Ha nem adod fel, és a Kör örült nyomkodásával kibírod a többszöri kínzást, akkor a játék végén a jobbik megnyerést láthatod. Ha feladod, és nem bírod ki, akkor jön a kevésbé jó megnyerés.

Döntés!

Akár kibírod, akár nem, egy cellába kerülsz. Lakótársad az igazi DARPA főnök oszladozó hullája, a felszerelés elvetik. Az erősen meghűlt ör egy idő után ismét alvász egy kis "show"-ra. Ezt is ki kell bírnod, de fel is adhatod, ha nyuszi vagy. Ismét visszacipelnek a cellába. Ekkor egy érdekes dolog történik. Az ör hirtelen rájön a hasmars. Fenekét szorítva kirohan a klozra, és te egyedül maradsz! Rövidesen megjelenik Otacon – egy álcázó berendezéssel – és ad egy üveg paradicsomszószt, meg egy LV6-os kártyát. Most az a legjobb, ha gyorsan bemészol az ágy alá. Amikor visszajön az ör, meglepődik, mert nem talál sehol. Kinyitja az ajtót, bejön – ekkor te ugorj ki az ágy alól, és szaladj ki. (Van még egy megoldás, ha lefeksz a földre és használod a szószt, akkor is bejön, de az körülményesebb. Sőt, ha sokat szerencsétlenkedsz, akkor egy idő után a ninja fog kiszabadítani. Látod, ennyi féle módon oldhatod meg ezt a problémát.)

Tehát ott tartottunk, hogy kiszaladtál. Legyen beállítva az LV6-os kártya, és szaladj be azon az ajtón, ahol a kínzógép van. Az ör éppen utolér, amikor hirtelen ismét rájön a görcs! Mit is tehetsz, irány a kloz! Mekkora király ötlet! A gép mögött felveheted a felszerelést, és a sarokban levő ajtón kimehetsz.

Ha esetleg a megadást választottad, akkor a játék itt egy kicsit benehezit, Snake ugyanis MEGFÁZIK. Ez azért baj, mert néha elűsszentli magát, amit általában meghal-lanak az örök. Ezért nem árt, ha majd felveszed a gyógyszert.

Nézd meg a cuccaidat. Van közte egy időzített bomba, Ocelot ajándéka! Azonnal dobd el a bombát a Körrel! Menj ki, ez a hely már ismerős lesz. Fuss el a bázis azon részére, ahol az elektromos padló volt.

BÁZIS B1-B2

Először a B2 szintre menj, ahol ha akard, az LV6-os kártyával felveheted a páncélt (Body Armor), amely véde-leskor csökkenti a sebzést. Ha megfáztál, a B1-en találsz gyógyszert (Medicine). Most már elmehetsz oda, ahol Meryl-t lelőtték.

TORONY "A"

Irány a torony. Bent szedd fel a töltényeket, majd a sarokban a kötelet (Rope). Ebben a pillanatban megszólal a riasztó, és egy marha nehéz rész következik: fel kell jutnod az eszméletlenül magas torony tetejére. Hosszú lesz, és nagyon sok őrt kell lelőni. Itt jön jól a futás közbeni lövés!

A tetőn észreveszed a szatellit antennát, próbálj meg feljutni oda – ám ebben a pillanatban megjelenik Liquid, és szétlővi azt. Válassz ki a kötelet, és amikor a helikopter tüzel, húzd egyszerűen csak a kört irányba a kart. Így le tudsz ereszkedni a torony oldalán.

A lejutás nem lesz nehéz. Az X megnyomásával ereszkedhetsz a jobb/bal irányokkal kerülheted ki a lövedékeket és a gőzközpontokat.

Érkezés után meg ne mozdulj – a távcsővel vizsgálj meg az észak felé vezető utat. Látni fogod, hogy vannak rád. Gyere ki a kép nyugati szélére, és onnan lőj ki néhány Nikita rakétát a katonákra. Akkor vagy jó, amikor elhallgat a zene. Indulj el előre, majd a "B" torony bejáratában vedd fel a Stinger rakétát és a rakétákat.

A lift hívógombja működik. Mászkálj egy kicsit, majd menj le a lépcsőn. Egy helyen le van szakadva, így nem tudsz továbbjutni. Most megint fel kell menned, de a lift ajtajához érve észreveszed Otacon-t. Rövid beszélgetés után szabad az út felfelé. Vigyázz, mert a fordulóknál automata fegyverek vannak, melyeket a csali-gránátokkal tudsz hatástalanítani. A tetőhöz érve szedj össze mindent, majd mássz ki a tetőre.

LIQUID SNAKE

Ebben a pillanatban megtámad Liquid, meghozza egy Hind helikopterrel. Az lesz a feladatod, hogy a tetőn levő konténer(?) körül rejtőzködve, a Stinger rakétákkal jó párszor eltaláld őt. A dolog nem nehéz, csak türelmesnek kell lenni. A Stinger-rel be kell fogni a helikoptert, és célra is kell tartani! Amikor Liquid egy csokor rakétát lő ki rád, rejtőzz el annak az épületnek a dél-nyugati sarkában, amelyen keresztül feljöttél a tetőre (tehát a bal alsó sarok és a korlát találkozásánál).

Otacon hívni fog, hogy rendbe rakta a felvonót. Menj le a liftig (kamerák!), majd szállj be. Persze nem sejtet, hogy néhány katona rejtőzött el a liftben álcázó berendezést használva. Meg kell küzdened velük. Leérkezés után menj végig a folyosón, ki a szabadba, egyenesen előre a hóbán.

WOLF

Ebben a pillanatban valaki rád lő – ismét Sniper Wolf! Most végleg leszámolhatsz vele. Lavogias megoldás a PSG-1 alkalmazása, de az alattomos játékosok más megoldást is... Siker esetén egy tényleg gyönyörű és megindító rész

következik. Olyan jelenetet fogsz látni, olyan zenével, amit még soha. Most ha akard, körbejárhatod a területet, és felszálhatsz mindent a szobából. Az egyikben van egy lefelé vezető lépcső, hagyj ezt utoljára...

VÉGE AZ ELSŐ RÉSZNEK AZ OLVASZTÓ ÜZEM

Az üzemben nyírd ki az őrt, majd a nyugati falon a falhoz lapulva evickélj át északi irányba a keskeny peremen. Amikor közelít a daru, guggolj le! Egyértelmű út vezet lefelé. A kijárat ajtóval szemben van egy kis bebújó, ez itt a "gőzös szoba". Ide később még el kell jönnöd! Továbbmenve egy liftet találsz – légy óvatos, vár egy-két meglepetést! A liftet a kezelőpanelhez állva tudod elindítani.

Persze ismét rád törnek az örök. A géppuskával könnyedén elintézheted őket.

BELSŐ BÁZIS B1

A belső bázisra érkezéskor, amely taposóaknákkal a otomata fegyverekkel van védve. Menj el a másik felvonóhoz, és indulj el vele lefelé. Egy csomó madár kerül elő – ez már Vulcan Raven területe!

VULCAN RAVEN

A bázis ezen része teljesen le van tagyva. A nagy terembe lépj szembetalálkozol Raven-nel. Ő vagy taposóaknák elhelyezésével, vagy a konténerekre tapasztalt C4-gyel tudod kinyitni. Ez a játék egyik legszórakoztatóbb része, mert tényleg ágyon lehet szivatni ezt a szerencsétlen medvét. Halála nemes, és meglepő lesz. Az LV7-es kártya végre a tiéd. Most már minden ajtó nyitva áll előtted!

UTBAN METAL GEAR REX-HEZ

A folyosón csapdák és egy csomó kamera próbál megállítani. A csali-gránátok ezek állhatják.

METAL GEAR

Végre, megérkezett! Itt áll előtted a gyilkos, a szuperfegyver. Gondoltad volna, hogy ekkora? A keleti részénél van egy létra felfelé, mássz hát fel, egyre csak fel. Ut közben elég sok municiót találsz. Amikor a fejéhez érsz, ide is menj fel, majd a másik oldalon le. Haladj tovább a folyosón, amíg el nem érsz az irányító szobához. Itt végre hallasz a Foxdie nevű szerzőt, amely kinyitja Octopust és Bakert! Persze megtörténik a baj: Ocelot észrevesz téged, és kilövi a kezedből a PAL kártyát. Megjelenik egy pár ör, szerintem fogd menekülre a dolgot. Le kell menned, egésze Rex lábához, ahol a csatornában, a jeges vízben kell keresgéljed. Mászkálj körbe-körbe, amíg rá nem akadsz a PAL kártyára (láthatatlan). Vigyázz, mert van ott egy időzített bomba is, amit ha véletlenül felveszel, azonnal dobj el!

Most mássz vissza a szobába, a kamerát "csalizd" ki. Ha megnézed a kártyát, sárga színű jel van rajta. Vedd magadhoz, és menj oda a megfelelő színű (a monitor nézd) számítógéphez. Oké, egy megvan – de hol a másik kettő? Most jön a trükk – át kell színezni a időközben visszakapott kártyát! Menj el tehát abba a terembe, ahol legyőzted Raven-t. Állítsd be a kártyát, és várakozz kb.3 percig, ekkor elkél. Most irány vissza az irányítószobába, ahol illeszd be a két kártyát a megfelelő helyre.

Oké, jön a harmadik, a piros. Most el kell menned abba a szobába, ahol a gőz volt (az olvasztónál van). Itt is várj egy ideig, majd a bepirult kártyát használd a már ismert módon. És most ugrik a majom a vízzel Snake egyik ómulatból a másikba esik, a szobát mg elárasztják gázzal. Vedd fel a maszkot, majd hívd fel Otacon-t, aki rövidesen kinyitja az ajtót. Amikor kimész, Liquid vár.

METAL GEAR LEGYŐZÉSE

Metal Gear Rex leverése irtó nehéz feladat. Mindenekelőtt próbálj meg minél több Ration-t felretenni, mert még szükség lesz rá később! Először a vállán levő radarokat kell kilőni Stinger-rel. Miután levetted a energiáját, izgalmas dolog történik – megjelenik a Ninja, azaz Gray Fox. Komoly csata kezdődik, melynek végén sajnos újdonsült barátunk elvérzik. Most az lesz a feladat, hogy a robot lábait között szambázva a Stinger-rel többször eltaláld a pilótáit. Ha ez kész, hosszú-hosszú mese következik – ennek végén jön a két szuperkatona, Solid és Liquid párharca. Vigyázz, hogy ess le Rex tetejéről! Amikor Liquid neked szalad, próbálj meg kitérni. De most jön a lényeg: ha kibírod Ocelot kínzását, Meryl még élni fog. Ha nem, a lány sajnos halott!

A MENEKÜLES

Snake és Meryl (vagy Otacon, a döntéssel függően) elkötnek egy dzsipek. Meryl (Otacon) megpróbálja beindítani, neked addig le kell verned pár katonát. Amikor szól a társad, ugorj fel! Ez már tényleg az utolsó megpróbáltatás – két ellenőrző pontot kell szétlőnöd, hogy továbbmehess. Ez a rész annyira komolyan van megoláva, annyira látványos, hogy egy külön játéknak kellene lennie. Végül ismét megjelenik Liquid Snake. Jó ideig kell lőnöd, amíg egyszer csak meglátjátok az olagút végét...

Most már hátrádölhet. Mi a véleményed – láttál már ehhez hasonlót? Szerinted ez az legjobb játék? Csak egy kicsit rövid, nem? Hiába, ha egy program annyira tökéletesen ki van dolgozva... Mindamellé aminek benne kellett lenni, az a Metal Gear Solid-ban benne volt. Itt az idő, hogy újra nekikezdj, és megnézd a másik megnyerést is. Ja, és még ott van a harmadik nekifutás is!

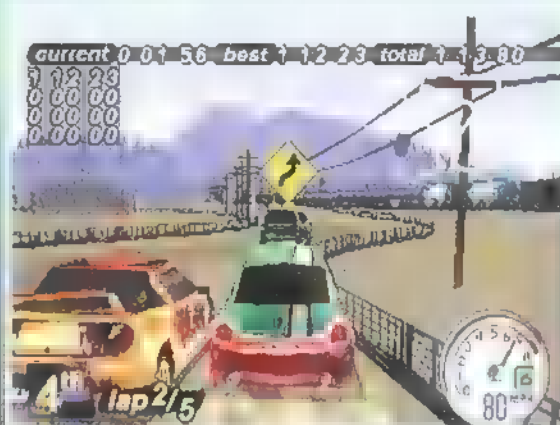
Autóversenyekből szerencsére elég bőséges a PlayStation választék, és ami még nagyobb szerencse: ez a választék egyre magasabb színvonalat üt meg. A Rally Crossnak már az első része is emlékeztető alkotás volt (nem mindig is jobban tetszett, mint a "kortárs", a V-Rally), de most a folytatás még annál is sokkal színvonalasabb. Az off-road versenyeknél számomra mindig az a legfőbb szempont, hogy a terep egyenletlenségeivel az autó mennyire van tökéletes kölcsönhatásban. Az abroncs és a rugózás élethűen kövesse a bukkánokat, s ennek megfelelően hassanak a fizika törvényei az irányíthatóságra: a Rally Cross mindezeknek az elvárásoknak rendben megfelelt. (Csak az irreálisan nagy ugratókat tartottam egy kicsit túlzásnak.) A nyílt terep

gunkon kívül sosem hibáztathatunk mást. A nagyon klassz rugózású kocsik jól bírják a terepet, és frankón rá lehet érezni, mi az a határ, ameddig el lehet velük menni. Pusztán gyakorlás kérdése az egész: ahogy a valóságban, itt is ki kell tapasztalni a pályákat. Ha pedig már tudjuk, mely bukkánokra nem szabad rámenni, hogy egy-egy kanyart milyen íven érdemes venni, akkor aztán nemigen vehetjük el tőlünk a győzelmet. A pályák begyakorlása mellesleg azért is fontos,

De akár bajnokságot indítunk akár egyszeri versenyt, fontos, hogy jól felkészítsük az autónkat. No nem a színének a meghatározására gondolok, hanem a setup menüpontra, ahol az autónk leglényegesebb beállításait találjuk. Először nem tulajdonítottam nagy figyelmet ennek a pontnak, de miután azt tapasztaltam, hogy az előttem haladó például mindig jobban veszi a kanyarokat, kénytelen voltam az adott pályához változtatni a kormányzás érzékenységén. Tapasztalataim sze-

bajnokság esetén. Az egyszeri játékos így is, úgy is újraindítja a futamot, ha már nagyon elrontotta, csak így az állás visszatöltése egy bosszantóan hosszadalmas procedúra.

De hogy egy kellemes dologgal fejezzem be: a Rally Cross 2-ben azokról sem feledkeztek meg, akik a pályatervezésben akarnak jeleskedni. A track editor opcióval egy 8x8 egységes "táblára" pakolgathatjuk az egyeneseket és a kanyarokat, s az egészet kombinálhatjuk bukkánokkal, pocso-



kidolgozása lehet ugyan, hogy nem volt olyan szép, mint a V-Rallyban, mégis nekem inkább "ő" volt a kedvencem.

A második rész azonnal belepótta magát a szívembe, ugyanis rengeteget csiszoltak a külsőségeken. Már az első pálya is rendkívüli, ahol egy építési terület szolgáltatta a díszleteket. A sáros terepen például egy teherautót kell kerülgetnünk, amibe egy kotró hajó hártyja a sódert, egy másik teherautót pedig klasszul átugrathatunk – amennyiben az egyik földhányásra felhajtunk. A pályák sokkal pofásabbak, mint az elődben, és a helyszínek megválasztása is igen jó ízlésre vall. A maradék hét pályáról csak annyit ízelítől, hogy van ahol vasúti vágányok és tehervagonok között zajlik a verseny, az egyik verseny helyszíne egy vidéki leszállópálya, és persze a bajnokság során részünk lesz melegben és fagyban egyaránt.

Nem tudom ki hogy van vele, de én azt szeretem, ha egy autó kiszámíthatóan viselkedik: ezért is tetszik a Rally Cross 2. Ha netán borulunk, ma-

mert több olyan helyszín is akad, ahol van egy-egy elágazás, és csakis a "terepszemlén" győződhetünk meg róla, melyik a rövidebb út.

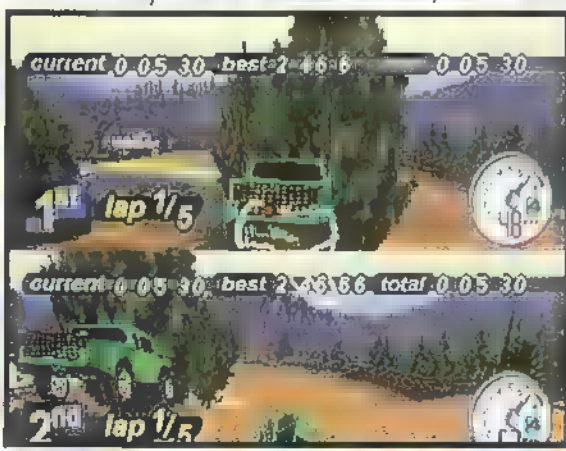
A kiválasztott pálya begyakorlására két mód is akad: a végtelenített Practice, és az öt körös Time Trial. Ha ellenfeleket akarunk, választhatunk egyszeri futamot is (Single Race). Ennek az érdekessége, hogy a normális, négy résztvevős versenyeken kívül két merőben más fajta dolgot is kipróbálhatunk. Az ún. headon módnál párbajt vívhatunk: csupán egyetlen riválisunk lesz, de az velünk szemben fog közlekedni. (Az ellenfél egyébként egy másik játékos is lehet.) A suicide mód még durvább: ott három kocsi ellen fogunk "párbajozni". Három nehézségi szint választható, de ez persze inkább csak a bajnokságnál lényeges. Először csakis a legkönnyebb fokozaton játszhatunk bajnokságot (Season), ami három pályát és három választható kocsit jelent. Mondanom kell, hogy a többi pálya és mind a tíz kocsi majd akkor "nyílik meg", ha megnyerjük a különböző nehézségű bajnokságokat. A kezdő szezon hat futamból áll (a pályák fordított módjával együtt), a veterán szint viszont már kilencből. A bajnokság aktuális állását szerencsére a futamok között mindig el lehet menteni.

rint mindegyik pályához más beállítások szükségesek: az univerzális gumi például nem mindenhol a legjobb – az esős pályához én inkább az off roadot ajánlom.

Az értékelésre rátérve a Rally Cross 2-ben tehát mind a terep, mind az autók sokkal életszerűbbek. A való életből kiollózott tájakon szépen fénylenek a kocsik, mindig tükröződik rajtuk, aminek kell, s miközben iszonyúan koszosjuk, strapáljuk a gépeket, még a közönség is biztat minket a nagyobb tempóra. Nagyon élethű élmény (van természetesen visszajátzás is), ám az irányítás tekintetében mégis inkább egy arcade versenyről kell beszélnünk. A kiegyenlített és pergőbb verseny érdekében például csals a gép. A be nem vett kanyaroknál alaposan "letompítja" az ütközést, és az autót általában a kellő irányba engedi tovább. Ezen kívül a balesetek után is segít nekünk: mindig felzárkózhatunk a többiekhez – szakkifejezéssel élve a "slow car boost" is be van építve. A kocsi visszaborítása is most sokkal egyszerűbb: ezúttal nem kell ide-oda hintáztatni a fejreállt járgányt – elég csupán egy lökés az L2-vel, vagy az R2-vel. Nekem persze ezek a vonások nem voltak ellenemre, a játékmenettel kapcsolatban csak egy apró hülyeség piszkálta a csőrömet: tudom minek kellett a restart opciót (a pause menüben) deaktiválni a

lyákkal, meg még jó néhány terepakadállyal. Igen egyszerű a pályaszerkesztő, és vele szerkesztett pályák is egyszerűek, de legolább 20 pályát kimenthetünk egyetlen memóriablokkba.

V.Z.



RALLY CROSS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

18 JÁTEKOS
 13 MEMÓRIABLOKK
 ANALÓG RÁNYÍTÓ
 MULTI TAP
 KÁBEL

✓ TÁVOLRÓL SZOKVÁNYOS
 HELYSZÍNEK
 × MIÉRT ÚJRAINDÍTÁS A
 BAJNOKSÁGNÁL

90%

Ha stratégiai játékok kerülnek szóba, mindenki a "real-time", azaz a valós idejű játékokra gondol. Pedig van egy másik fajtája is ennek a stílusnak, ami van olyan jó, sőt, talán még jobb is – ez pedig a táblás stratégiai játék. Jó pár évvel ezelőtt, amikor még azt sem tudtuk, mi az a real-time, a 16 bites konzolokra több ilyen játék jelent meg. PSX-en ez a stílus sajnos nemigen képviseltette magát (legalábbis itt Európában nem, mert Japánban jelentek meg ilyen játékok), így most külön öröm számomra, hogy végre egy ilyen program is kijött kedvenc konzolomra.

GAIA FELTÜNÉSE

A Master of Monsters: Disciples of Gaia egy ilyen, táblás stratégiai játék. Ez azt jelenti, hogy a térkép képzeletbeli hatszögekre van felosztva, és azon kell

takar, ilyenkor választhatunk térképet, és azon kell teljesen szabadon harcolni. A VS Mode a többjátékos módot jelenti, ugyanis a játékot akár játszhatjuk négyen is. Itt választhatunk térképet is. Mindegyik térképhez oda van írva, hogy hány játékos játszhat rajta és, hogy melyik karaktert irányíthatja. Sokkal jobb lett volna, hogy ha mi választhatunk magunknak karaktert. Nagy hibája még ennek módnak, hogy ellentétben a többivel ugyanazokat a szörnyeket illetve katonákat gyárthatja mindegyik játékos. Szerintem ésszerűbb lett volna – hasonlóan a többi módnál –, hogy ha más-más egységeket húzhatna fel mindegyik játékos. Ezenkívül vannak olyan térképek is, amelyek mellett két betű (VS) áll, ezeken a térképeken a másik két módban elmentett seregünket tölthetjük be. Így összemérhetjük erőnket egy haverral, és kiderülhet, melyikünk képzett ki jobb sereget. A Story és a Map mód választása után

szelektálhatunk a már említett hat karakter közül. Ezek a karakterek név szerint a következők: Necromancer, Summoner, Warlock, Justice, Fortuner, Shadow Master. Mindegyik karakter teljesen külön-

dulhat. Van boszorkány, angyal, a legkülönbeféle sárkányok, démonok, varázslók, hidrák, óriások, unicorn, barbár, gremlin, goblin, gélem, küklpsz, és még kitudja hányféle különleges lény. Komolyan mondom, hogy ha az összes "szörnyet" fel akarám sorolni, ami a játékban található, hamar betelne a két oldal. Azt hiszem, hogy a fenti kis felsorolás után a fantasy világ rajongói már most elcsöppentek, hiszen PlayStation-re efféle játék még nem volt, pláne nem olyan, amelyben ilyen rengeteg lény lenne.

KEZELÉS

Miután megvan, hogy kit akarunk irányítani, egy térképre kerülünk. Mint már említettem a játéktér kép-

dál még az a meg van határozva, hogy mely vízbe nem állhatunk (sötét színű), csak sekélybe. Ezek az akadályok nem csak lassítanak, de harcra is nagy szerepük van. Például ha egy hegyen vagy erdőben állunk, és síkságra támadnak minket, akkor nekünk lesz valamivel nagyobb esélyünk a győzelemre. Persze ez fordítva is igaz. A legfontosabb dolog, amit a játéktérre találhatunk, a varázslótornyok. Ezeket a tornyokat kell elfoglalni (egyszerűen csak rá kell állni arra a mezőre, amin a torony van), hogy "szörnyeket" idézhessünk meg. Ugyanis minden egyes torony elfoglalása után növekszik az úgynevezett "Ruling Power", azaz a "Megidézési Erő". Erre az erőre lesz szükségünk, hogy "szörnyeket" idézhessünk. Természetesen a tornyokból is többféle létezik. Vannak még különféle falak meg kastélyok is, ezek védekezésnél jók. Ha "szörnyet" akarunk készíteni, akkor vigyük a főemberünket egy toronyba. Ezek után nyomjunk rá emberünkre az X-szel, és válasszuk ki a Summon parancsot. Ilyenkor hat helyre (magunk mel-



katonáinkkal lépkedni. A Master of Monsters tulajdonképpen nem egy mai játék. Ezalatt azt értem, hogy egy sorozat részének tekinthető. Az előző részek még Sega Genesis-re, azaz MegaDrive-ra jelentek meg. Sajnos mi, Európai játékosok erről lemaradtunk, mivel ezek a játékok csak Japánban illetve Amerikában jelentek meg. A játék egy fantasy világban játszódik. A történet szerint a gonosz isten, Gaia átjött a túlvilágról, és pusztulással fenyegeti a Földet. Hatalmas szörnyeseregeket idézett meg, városok és falvak ezreit pusztította el. A főszereplő egy fiatal fiú, Iros, akinek egész családját megölték Gaia szörnyei, így megfogadja, hogy ha elég ereje lesz, szembeszáll Gaia-val. Ahogy ezt kimondja, egy kis tündér(?) jelenik meg előtte és átnyújt neki egy nyakláncot. Gaia ugyanis létrehozott hat



karaktert, akik megtörhetik az erejét. Ezzel a nyakláncsal elő lehet hívni az egyiket, és el lehet pusztítani Gaia-t és a seregét.

HOGYAN KÉPEZZÜNK KI HADSEREGET?

Miután lement a szép Manga stílusú intro, négyféle lehetőség áll előttünk. Az Options-nél a szokásos beállításokat tehetjük meg, úgyhogy ezzel nem is foglalkozok. A Story Mode-nál kezdhetjük a történetes módot. A Map Mode csak egyszerű szabad játékot

bőzük egymástól, több dologban is. Egyrészt játék közben máskepp alakul velük a történet. Ezenkívül tulajdonságaik is különböznek, míg például az egyiknek a fizikai ereje a nagy, addig a másik a varázslataival büszkélkedhet. A legfontosabb dolog azonban, hogy mindegyikükkel más-más katonát, vagy ahogy a játék nevezi "szörnyet" idézhethetünk meg. Általában nem teljesen más szörnyeket, de azért vannak eltérések. Ezek a "szörnyek" a fantasy világ főszereplői. Aki ismeri ezt a környezetet, máris tudhatja, miről van szó. A játékban a fantasy világ szinte összes szereplője felbukkan, olyanok is, akiket eddig még egy játékban sem láthattunk. Van itt a sima katonától kezdve a harcias amazonon át a legkülönbeféle nyilas elfeken keresztül (Elf, Elf Lord, Dark Elf) a trollig minden, ami csak ebben a világban előfor-

APA LETTEM, SZÖRN

zetbeli hatszögekre van felosztva. Ezen láthatjuk a választott emberünket. Ha rávisszük a nyilat és X-et nyomunk, máris láthatjuk, hogy hova léphetünk, ezek a helyek besötétülnek. A térképen vannak különböző természetes akadályok, mint például erdők, folyók, hegyek stb., ezek lassítják embereinket, tehát nem léphetünk át rajtuk egyszerűen. A folyóknál pél-

lé) telepíthetünk egységeket. Miután kiválasztottuk, hogy hova rakjunk katonákat, már csak azt kell eldönteni, hogy "mit" akarunk lerakni. Mindegyik "szörny" más-más tulajdonsággal rendelkezik. Oldalt láthatjuk, hogy a kiválasztható lény hányas szinten áll (LV), mennyi kell még a szintlépéshez (EX), mekkora az energiája (HP), a varázs ereje (MP) (mindkettőnél a meglévő és a max. értéket láthatjuk), mennyit fogyaszt a Megidézési Erőnk-ből (INT), és végül milyen gyors (AG). A jobb felső sarokban láthatjuk a Megidézési Erőnk nagyságát. Miután megvan a kiválasztott "szörny", a következő körben léphetünk is vele. Ha egy karakterrel már léptünk, egy E betű jelenik meg mellette. Ha megvan a sereg azt kell eldönteni, hogy hova akarunk lépni. Miután ez is megvan, nem árt, ha megkezdjük a tornyok elfoglalását és az ellenfél támadását.



Nos az ellenfelet csak akkor tudjuk támadni, ha közvetlen a közelében állunk, azaz a mező, amin elhelyezkedünk szomszédos az ellenfelünk mezőjével. Ha szörnyel támadunk a helyzet egyszerű – a nyíl automatikusan rá áll a támadható ellenfélre. Ha a fő emberünkkel megyünk, ki kell választani az Attack parancsot, ezután lépni ■ Move-val lehet. Szóval válasszuk ki, hogy kit akarunk megtámadni. Na, most itt "szörnyünkötől" függően több lehetőségünk is van. Meghatározzuk ugyanis, hogy mivel akarunk



támadni és láthatjuk, hogy az ■ támadási típus milyen ellentámadással fog párosulni. Magyarul, ha megtámadunk valakit, mivel fog visszatámadni. Itt egyszerűen csak párokba vannak szedve a dolgok, tehát MAJDNEM minden támadáshoz tartozik egy ellentámadás. Ha tudjuk, hogy az adott csapás nem fogja elpusztítani az ellenfelet, érdemes olyan támadással piszkálni, amire nem tud válaszolni (a gép is ezt csinálja), mivel előfordulhat, hogy nem találjuk el ■ illetőt, ő viszont eltalál minket, így összességében mi járunk rosszul.

Még mielőtt kiválasztanánk, mivel is akarunk támadni, nem árt tudni



hogy eltaláljuk az ellenfelet. Ez az érték minden harc után egy kicsivel csökken. Hogy éppen hol tart, azt harc közben az energiacsíkunk feletti sávban láthatjuk. Ezt feltölteni úgy lehet, ha szintet lépünk. Egyébként, ha beállunk egy varázslótornyba és pár körön keresztül nem harcolunk (csak itt pihenünk), akkor HP-nk is feltöltődik. Minden megölt ellenfél után tapasztalati pon-

tot kapunk (EXP). A százas értékek elérése után szintet léphetünk, és ezzel növelhetjük

tulajdonságainkat. Egy bizonyos szint elérése után a gép felkínálja ■ lehetőséget arra, hogy "átalakítsuk" emberünket. Ez azt jelenti, hogy ilyenkor erősebbé és gyorsabbá válik, valamint többet tud lépni, és persze kinézete is jelentősen megváltozik. Így például ■ egyszerű katonából (Soldier) egy idő után harcost, sőt lovagot is kreálhatunk. Általában mindig két lehetőséget kínál fel ■ gép, ■ katoná esetében lehetünk akár paplovagok és kardosok is. Képzelték csak el, hogy ■ katonánál csak ■ helyből négy féle átalakítást tudok mon-

VARÁZSLÁS

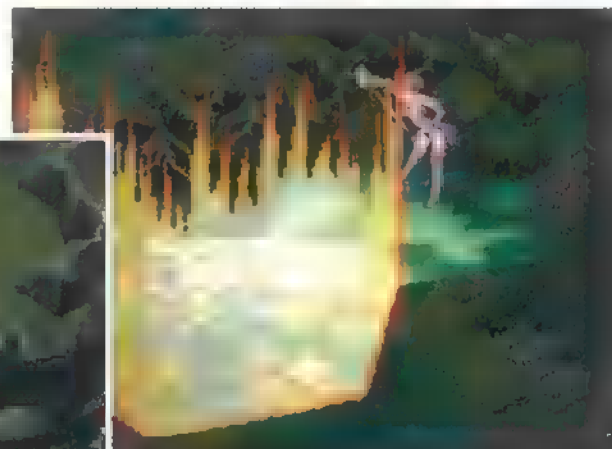
Természetesen varázsolhatunk is, ■ Spell pont alatt találhatjuk a mágikákat. Ezeket tetszőleges távolságokra használhatjuk. Van még egy parancs, amit a fő emberünkkel használhatunk, ez pedig az Item. A tornyok elfoglalása után néha tárgyakat is kaphatunk. Ezek lehetnek HP-MP növelők (van,

ami a meglévőt, van, ami a maximum értéket tölti), fegyverek, pajzsok (ezeket fel kell rakni embereinkre), de én már találtam olyat is, ami ■ kiválasztott emberem szintjét megemelte tízzel. Az irányítással kapcsolatban van még két gomb. A Körrel egy képernyőt hozhatunk elő. Itt menthetünk/tölthetünk állást. Az Ability Graph-nál nézhetünk és olvashatunk "szörnyeinkről", megnézhetünk különféle adatokat fegyverekről, pajzsokról, varázslatokról, és a különféle természeti akadályokról, valamint a tornyokról. Az Environment-nél az Options-ba jutunk, ahol ■ szokásos dolgokat állíthatjuk be. A Négyzettel a térképen gyorsabban mozoghatunk. Ha mindennel végeztünk, ■ Select-tel adhatjuk át ■ ellenfélnek a kezdeményezést.

a messzebb lévő tornyokat is elfoglalhatjuk – velük ■ is álljunk le harcolni. Mindig használjuk ki a domborzati adottságokat. Néhány küldetésnél egyszerűen kamikaze módon kell támadni az ellenfelünk fő emberét, mivel túlrobban van. Mindig harcoljunk a vezérünkkel is, mert ha nem gyűjtünk vele is tapasztalati pontot, akkor nem fejlődik, és lemarad (később ez végzetes lehet). Azokat az egységeket, melyek nagyon le vannak sérülve és gyengék számoljuk fel, és ne felejtjük el, hogy seregünk max. 30 főből állhat! Általában érdemes addig harcolni, amíg mindenkit meg nem



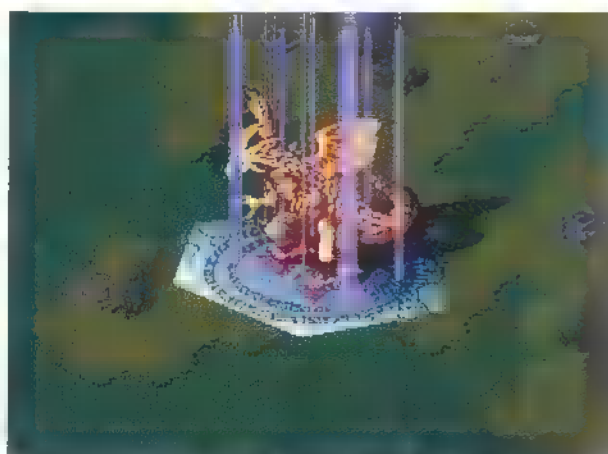
ölünk, mivel sok tapasztalati pontot gyűjthetünk. Ideje elkezdni az értékelést, mert fogy a hely! A játékban csak azt kifogásoltam, hogy elég egyszerű lett a grafika. Szinte teljesen MegaDrive színvonalon maradt, és ehhez hozzájönnek az elég gyenge harci animációk. Különösen olyan a játék, mintha nem is PlayStation-nel játszanánk. Szóval szerintem egy ki-



csit gyenge a grafika, nem ártott volna tökéletesíteni. A zenéről és a hangokról ugyanez mondható el, kellemesek de egyszerűek. Persze a töltési idő is lehetne rövidebb. A játszhatóság – az állítható nehézség miatt – tökéletes, ■ ellenfél intelligensen harcol, támad és védekezik. A játék ráadásul iszonyú hosszú, és mire mindenkivel végigvisszük, hát eltelik egy jó idő – már az első küldetés is több, mint félóra-ig tart. Tehát leszámítva a túlságosan is klasszikus grafikát a játékkal minden rendben van, sőt tartalmilag nehéz ennél jobbat találni, meg aztán még egy játékban sem volt ilyen sok fantasy lény.

Veres Miki

néhány apróságot. Amikor támadó fegyvert, illetve módot választunk, az első, amit láthatunk az a fegyver, illetve támadás neve. Emellett látható, hogy mekkorát fog sebezni a csapás, illetve, hogy hányszor használja az adott támadást karakterünk. Az utolsó dolog a %, ez azt határozza meg, hogy mekkora az esélye annak,



dani, és korántsem biztos, hogy ez ■ összes. Ehhez hozzá lehet venni, hogy szinte valamennyi "szörnyet" át lehet alakítani ■ megfelelő szint eléréseivel! Ha győzünk a csatatéren (meg kell ölni az ellenfél fő emberét, ha a miénket ölik meg, nekünk is végünk van), lehetősé-
günk van átvinni a következő csatába az embereinket. Előhívni őket a Call parancssal lehet. Csak az a szépség, hogy ezt az újrahívást a játék megint leszámolja a Megidézési Erőnként. Ilyenkor, ha győzünk, elmenthetjük seregeinket, ezt aztán előhívhatjuk ■ többjátékos módban. Egyébként a feleslegessé vált embereket fel is számolhatjuk, csak nyomjuk rájuk X-szel a csata végén.



TIPPEK ÉS ÉRTÉKELEÉS

Mindig foglaljuk el ■ tornyokat, főleg ■ ellenfeleinket. Vizsgáljuk át ■ térképeket, mert titkos tornyokra is akadhatunk, nem beszélve a titkos tárgyakról. Mindig vegyünk néhány Unicorn-t vagy repülő lényt, mert ezek nagy távolságokra is képesek elmenni, így

MASTER OF MONSTERS

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESZÓNA

14 JÁTEKOS
HOSSZÚ, TARTALMAS
A FANTASY VILÁGBÓL
ELKÉPESZTŐEN SOK SZEREPLŐ
FELTÜNIK
A GRAFIKA TÚLZOTTAN EGYSZERŰ

83%

Most egye nem az u
fészekkel

mindjárt, ez Magyarországon bükköl-
velősköcs. Persze az elhódított
szabványosított jogelők a helyi
azaz a közeli velősköcs kell-e jönni.

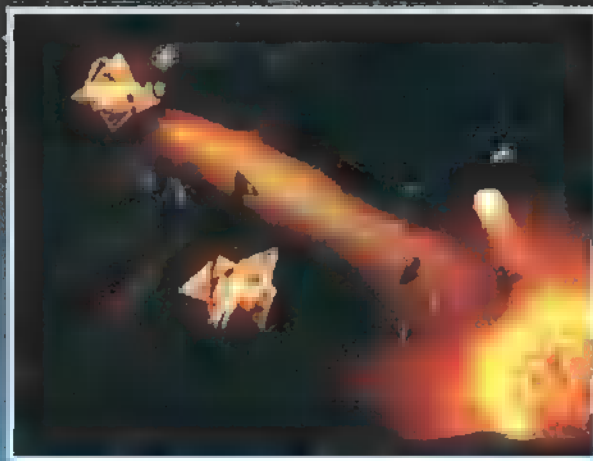
[illegible]

ASTEROIDS

A Youtubemondó még lehet pár szó. A legelső felvétel szerkesztési macskajátékunk, a la-
bortól kezdve az egyik oldalon
valaki az egyik a másikon, hogy
párnyi felvétel, hogy valójában, mert lehet
hogy ezeket felbontjuk, hogy az egy
felvételre megegyez. A program 6 pályá-
ra van osztva, mindegyik 15 percig
áll. Mindegyik rész egy videó és a felvétel

részben az anyagok és a
földrajzi viszonyok
gyökerénél a föld-
térrel kapcsolatos meteo-
rológiai órákhoz.
Az időjárás-jelölés
is fontos. A leg-
nyilvánvalóbb azonban

ezen az alábbiakból van tüntetve
tosan elg arra, hogy látszik, az
az A. társaság tulajdonában. Egy másik
de nagyobb, az egyházi nem, z
magyar hűség vége van. A zene
nem látszik, k. y. az előző
nem értemel. Azon a helyen
hűség egyenlő, az ez
hat



Memoria



ASTEROIDS

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E R O N A

**12 JÁTEKOS
1 HENYELŐBŐL
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)**

✓ KLASZS ÉS EGYEN EN-
KENT EZ A FELDOLGOZÁS
✗ AZ ÉRTELMI PÁLYA NEM
IS OLYAN SOK

750%

576 KONZOL

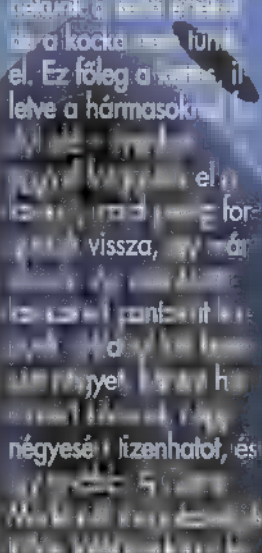
fel csak elfütnék, meghegyezd úgy, hogy
 amikor elfütnék egy adag kocka (és éppen
 sülyed le), mellé kell rakni egy-egyest, és
 akkor a pályán lévő össze egyes feljű kocka
 elfütnék. A lesülyedő kockák mellé egyet
 kell még barmot
 hegyezd le
 rakni feljű
 mondjuk
 négy-négyes
 éppen
 barmot



■ PD ban
 főleg az
 tetszett,
 hogy nem
 egy egy
 szerű klon
 hanem feje
 sen újszerű
 gondok a világ

...kockák n...
...zinesek (a 3D

A screenshot from the video game 'Rollercoaster' for the Commodore 64. The main visual is a 3D structure composed of numerous dice blocks, some showing different faces (dots). The dice are arranged in a complex, multi-level formation. In the top right corner, a scoreboard displays 'TIME 12:57' and 'RECORD 81000'. In the top left corner, the text 'TIME LIMITED' is visible. A small icon of a die with a question mark is also present in the top left area. The background is dark and indistinct.

[illegible][illegible]

Ökni csak forgatni, ha a letező állunk.
Mégül van még a fémkocka, amit sehogy
sem lehet megmozdítani. A feladatok része
csoportokra vannak osztva, ha teljesítet
tünk egy csoportot, egy képet kapunk,
amiből vissza lehet tölteni az állást (lásd
Gallery). Ez aztán az igazi logika mód
ja megosztás, ez előtt le a kalappal

1. *What is the main purpose of the study?*
 2. *What are the research objectives?*
 3. *What is the research methodology?*
 4. *What are the findings of the study?*
 5. *What are the conclusions of the study?*
 6. *What are the limitations of the study?*
 7. *What are the implications of the study?*
 8. *What are the future research directions?*
 9. *What are the contributions of the study?*
 10. *What are the key words of the study?*

DEVIL DICE

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E S O N A

11 JÁTÉKOS
1 MINUTAFELTÉTEL

MINDEN VÁLJON ZÁRTHOZ (15 LÁTVÁNY)

✓ A SZABÁLYOK NEM AZ ÚJRA
KÉSZÍTÉS EREDETJÉNEK
SZERZŐJÉNEK JÁTÉK MÓDJA

× MINDEN VÁLJON NEM IS
"GÉPISSÉ" VÁLJON

900%

Mostanában, amikor a veredős játékokkal szinte már tele van a padlás, nehéz újat alkotni ebben a stílusban. Rengeteg kiváló veredős játék jelent már meg PlayStation-re, ott van például a felülmúlhatatlan Tekken 3. Most már egy bunyós játéknál kell valami újítás, nem elég a régi bevált sablonokra támaszkodni. A mai játékosoknak már valami olyasmire van szükségük, amit más játékokban nem találnak meg. Tudták ezt a Capcomnál is, amikor a Rival Schools fejlesztésébe kezdtek. A játék először Japánban jelent meg, de most napvilágot látott belőle az Európai verzió is. A Rival

ból válasszunk embert, mint amibe az első karakterünk jár. Ezt a szereplő neve alatt találjuk. Persze vannak olyan szereplők is, akiknek nincs "osztálytársuk". Sőt olyan is előfordul, hogy hiába tartoznak ugyanabba az iskolába a karakterek, mégis másképp alakul velük a történet. Ezért – legalábbis ha minden szereplőnek a rendes történetére vagyunk kíváncsiak – válasszunk egy sorban lévő embereket. A veredős játékoknál megszokottan, ha más-más gombokkal választjuk ki az emberünket, más-más ruhája lesz. Mint már említet-

ték. Ha két menetre állítjuk a játékot, akkor az első menet végén cserélhetünk embert. Na, most már megvan nekünk szimpatikus karakter, talán a társunk is, kezdődhet a küzdelem. Ha az 1P Game-et választjuk, egy új történet kezdődik. Ez azt jelenti, hogy a játék fejezetenként zajlik. Mindegyik fejezet között tetszetős állóképeken figyelhetjük meg, hogy hogyan alakul karakterünk, illetve társaink sorsa. Ha végigvisszük a játékot, akkor sajnos csak állóképes megnyeréseket nézhetünk meg. Azonban meg kell említenem egy igen érdekes momentumot, ugyanis a szereplőknek általában több megnyerése is van.

Hogy melyik jön be, az attól függ, hogy elverjük-e a történet során az első találkozónál Raizo-t, vagy sem (baromi nehéz, nekem még sem sikerült, pedig mindent megpróbáltam). Ha végigvisszük a játékot

szokásos dolgokat kalibrálhatjuk át. Megjegyzendő, hogy a nehézségi szintek állításával nem könnyebbedik, de nem is nehezedik komolyabban a játék. A Record-nál a Memóriakártyákkal bibelődhetünk. Van még egy különleges pont, ez pedig az Extra. Itt kezdetben semmi keresnivalónk nincs, de ahogy visszük végig a karakterekkel a játékot, úgy lesz választható egy csomó minden. Először a Movie, aminél az introt és még néhány apróbb bunyót nézhetünk meg. A Gallery-nál a töltés alatt megjelenő képeket szemlélhetjük meg. Ennek az esztétikai értékén túl más jelentősége is van, ugyanis a képeken néhány karakter speciális mozgásait tanulmányozhatjuk. Egyébként összesen (Arcade+Evolution) száz kép van a játékban, amelyek fele-fele arányban vannak megosztva a két CD-n. A Watch Mode-nál választhatunk két, pontosabban négy embert, akik aztán bemutatót tartanak, hogyan is kellene verednünk. A következő kettő pont, ami választható lesz, a Good és a Bad Endings, azaz a jó és a rossz befejezés képek nézhetők meg itt. Végül pedig a készítőket is áttanulmányozhatjuk. Körülbelül ennyit lehet elmondani a játéktérmi változatról.

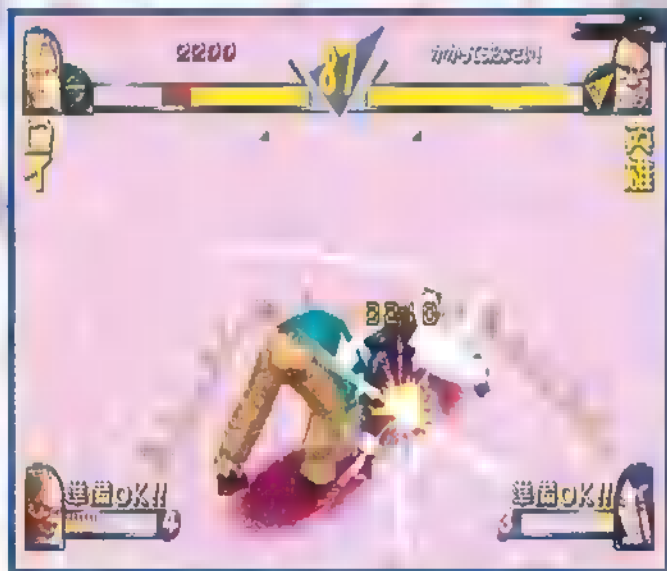
Schools lényege, hogy a hagyományos egy karakter helyett kettőt választhatunk. Hogy ennek mi az értelme – hát azt is elmondom. Harc közben minden ütésnél és rúgásnál, amit elnyomunk, és amit kapunk töltődik egy kis energia csík. Amikor ez eléri egy bizonyos szintet, akkor előhívhatjuk társunkat, aki aztán többféle módon segít a harcban. Általában beszáll püfölni az ellenfelet, de az is előfordulhat, hogy az energiánkat, vagy pedig a speciális "varázsergián-

tem, a játékban egy – csak úgy, mint a Street Fighter-ben – a bunyó közben egy energiacsík fog töltődni. Ez kell a speciális támadások előhozásához, és a társunk segítségével hívásához. A Street Fighter-től eltérően azonban a speciális támadásokat úgy lehet előhozni, hogy az adott mozgulatot kétszer egymás után visszük be, hanem végre két külön gomb van erre a célra (L1-L2). Ezek a támadások általában örületesen hosszú kombók (ajánlom figyelmetekbe például Hyo második kombóját, ami egy 25-ös ütőssorozatot), de lehetnek különböző tűz és energialabdák is. A társunkat a Négyzet és az X együttes lenyomásával hívhatjuk elő, de csak akkor, ha ezzel a mozgással lebénítjuk, azaz eltaláljuk az ellenfelet. További alapfeltétel, hogy csak akkor hívhatjuk barátunkat, ha energiacsík mellett megjelenik a képe. Van még egy fontos gomb, az R1, amivel térben léphetünk felre, valamint az R2, az elkapás gombja. A többi gomb funkciójára nem térek ki. Ott van még a védekezés is, ami a szokásos hátrahúzás módszerrel tör-

négy női karakterrel, név szerinti Natsuval, Tiffany-val, Kyoko-val és Hinaival, akkor ők a Versus módban extra ruhában lesznek választhatók (erre még az Evolution CD kapcsán visszatérek). A Training pontnál lehet gyakorolni, amit érdemes kipróbálni, mivel csak itt van a Command List, azaz a speciális támadások listája. Sokkal jobb lett volna, ha mindegyik módnál megnézhetnénk ezt, mert így nehéz észben tartani azt a sok bonyolult mozgást. Egyébként még elég sok dolgot beállíthatunk a gyakorlásnál. Az Options-ben csak

EVOLUTION CD

Az Evolution, azaz otthoni változat több apróságban is eltér a játéktérmi változattól. Ez elsősorban a választható játékmódokban nyilvánul meg. Az első és legfontosabb, hogy egyjátékos módban teljesen szabadon választhatunk magunknak társat (tehát, hogy kit viszünk magunkkal), ez nem befolyásolja a történet menetét. Egyébként a karakterek történetei eltérnek a játéktérmi verzióétól. Itt kezdetben szintén húsz szereplő áll rendelkezésünkre, de egy idő után választható lesz még tizennégy(!) új karakterünk (mondjuk ezek közül néhány a meglévő emberek mozgásait tudja), így a gárda – ha az új ruhás női karaktereket újak veszem – harmincnégy főre bővül, ez azért semmi! Hasonlóan a játéktérmi változathoz itt is állóképes megnyerést ad a játék, de találunk még néhány apróbb rajzfilmet is a végén. A játéktérmi verziónál már említettem, hogy ha végigvisszük a négy női karakterrel a játékot, akkor ők egy pikánsabb ruhában is választhatók. Nos, itt

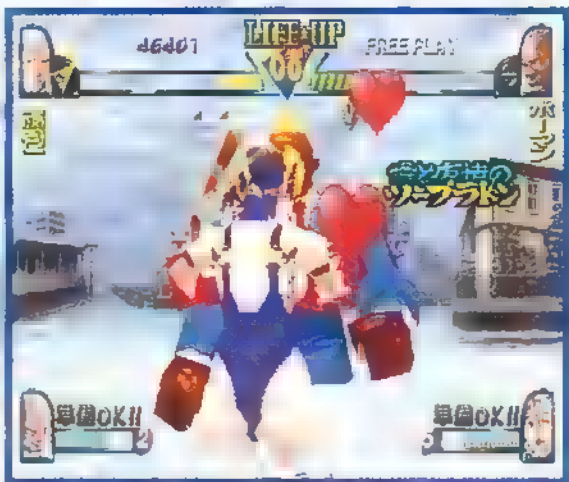


kal" tölti fel. Hogy épp mit fog tenni, az általában minden karakternél más és más. Ehhez nagyon jó ötlethez ráadásul hozzá jön, hogy a játék nem minden napi módon, 2 CD-n jött ki. Az egyik diszken találjuk a játéktérmi változatot (Arcade), míg a másikon a otthoni verziót (Evolution). A két verzió kisebb-nagyobb mértékben különbözik, ezt próbálom bemutatni.

ARCADE CD

A játéktérmi és az otthoni verzió egy tekintetben mindenképpen megegyezik. Ez a történet. A játékban diák harcosokat kell irányítani, akik képviselik és meg akarják védeni iskolájukat. Miután lement a Manga intro, a veredős játékoktól megszokottan többféle lehetőség áll rendelkezésünkre. Az 1P Game-nél kezdhetjük az új történetet. A játéktérmi változatban összesen húsz szereplő közül választhatunk. Ilyenkor, ha rendesen a történet szerint akarunk haladni, akkor ugyanabból az iskolá-





feladat elvégzése után osztályozni fog, szóval legyenek ügyesek. A Group a csapat módai jelenti, tehát választunk néhány embert, és amikor az első "meghal", helyébe lép a másik. A Tournament bajnokságot jelent, ezt játszhatjuk gép ellen, de haver(ok) ellen is. A lényeg az, hogy választhatunk nyolc embert, és az győz, aki mindenkit kiüt. A Co-operate lényegében szintén két játékos módot jelent, de egymást segítve kell harcolni. Ezt úgy tud-

ban elmarad ■ verekedős játékok királyától. Az egyik, hogy a mozgások nem túl élethűek, még a sima rúgás és ütés sem tűnik valóságosnak. A RS-ban olyanok ■ mozgások, mintha egy japán rajzfilmben szerepelnénk, ami egyébként nem túl nagy baj – de jobb lett volna valamivel életszerűbbet készíteni. A játék menete egyébként nagyon fel van pörgetve, még ■ Tekken 3-nál is gyorsabb az akció. Sajnos/szerencsére az iszonyú hosszú kombók nem se-



Az én tetszésemet maximálisan elnyerte a Rival Schools, tényleg a Tekken 3 óta találkoztam ennyiféle játékmóddal és ilyen sok karakterrel, nem beszélve az újfajta szabályokról és lehetőségekről. A játékot

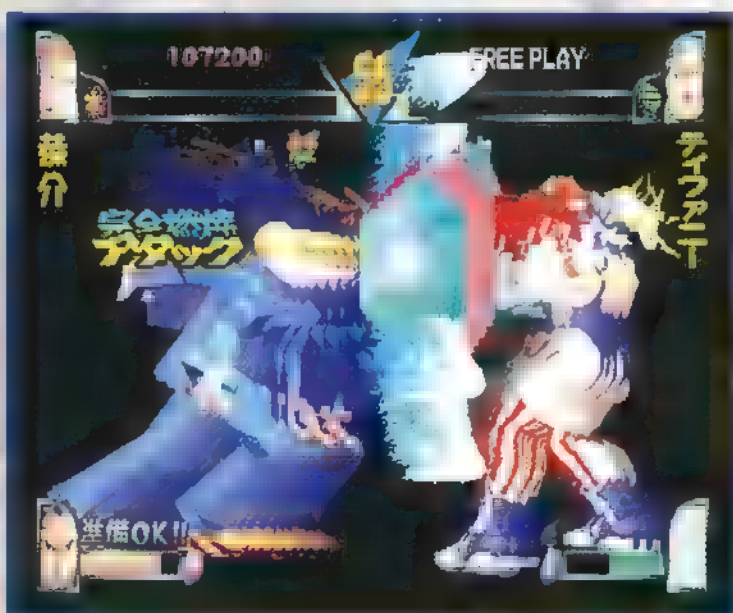


juk megtenni, hogy az egyes játékos irányítja a fő karaktert, a kettes pedig a kellő pillanatban aktivizálja magát (Négyzet+Háromszög). A League mód a bajnokság módot jelöli. Itt pontozásos rendszerben megy a bunyó, ami azt jelenti, hogy a győzelminkért egy pontot kapunk, és ha a végén nekünk van a legtöbb, győzünk. A bajnokságon hat csapatot indíthatunk, és szintén játszhatjuk gépi és emberi ellenfél ellen is. Ha végigvisszük a programot több karakterrel is, további módok jelennek meg, ilyen a Target mód. Hogy ezt megkapjuk, Roberto-

nem is nevezném Tekken klónnak, inkább a Street Fighter EX Plus Alphára emlékeztet. Ez egyáltalán nem véletlen, hisz tudomásom szerint ugyanaz ■ csapat rakta össze ezt is, meg azt is. Sőt egy-két karakter a Street Fighter sorozatból pottyant ide (pl. Sakura). Ezen kívül van néhány letagadhatatlan Street Fighter-es vonás ■ mozgásokban és a karakterek jellemében is. Na de hagyjuk ■ SF EX Plus Alphát, hisz ■ játék sokkal jobb nála – bátran emlegethetjük egy lapon ■ Tekken 3-mal! Hát a játék ebben a tekintetben is állja versenyt, igaz pár dolog-

beznek olyan nagyot, így csak látványosak, de nem túl hatékonyak. Komolyabb hibának azt tudnám felhozni, hogy elég kevés rajzfílmel láthatunk ■ játékbán. Az még oké, hogy a történetet állóképeken élvezhetjük, de ■ megnyerések lehetnének animációk. A másik hiba a karakterek kidolgozottságában rejlik. Távolról még egész jól néznek ki, de amint rájuk közelít ■ kamera rögtön láthatjuk, hogy némelyik ember szögletes és kicsit kockás is, bizony ennél a Tekken 3 jobb volt. A grafikával egyébként minden rendben, ■ hátterek egész jók. Zene gyanánt igazi japán számokat hallhatunk felcsendülni, némelyiket énekkel fűszerezve, így ezek nagyon tetszettek – főleg ■ ■ szám, ami az intro alatt szólal meg. A játszhatóság is a helyén van, még akkor is, ha néha úgy éreztem, hogy a játék egy kicsit csal. Szóval mindent összevetve a Rival Schools egy nagyon jó kis verekedős játék, még akkor is, ha Tekken 3 színvonalát nem éri el. Azért a második helyet nyugodtan kiérdemli, már csak azért is, mert lényegében egyet fizetsz, kettőt kapsz!

Veres Miki



THE JATEKOS
THE HUNGARIAN
SUAVE TANGS
MULTI-TAP ACTION THE JATEKOS!
✓ ÚPÁTA KÜZDŐSTÍLUS,
✓ FÉLE JÁTÉKMÓD
✓ KARAKTER "2 IN 1"
X A SZERZŐK ÉRDEKE
RATZENBERG

22 576 KONZOL

Az Infogrames még valamikor '97-ben jött ki a V-Rally első verziójával PlayStation-re: sokak szerint ez a játék volt a legjobb rally verseny ■ Sony játékkonzolán egészen Colin McRae Rally megjelenéséig. Mivel kevés színvonalas autóverseny létezik N64-re (kitűnő osztályzatot érdemlő pedig talán egy sem), nyilván nagy érdeklődésre tarthat számot most kiadott N64 változat. Egy érdeklődőről legalábbis már biztosan tudok: amikor végre eljutott hozzám egy példány, nagy várakozások közepette helyeztem a gépbe. Az izgató leginkább, hogy vajon azok a bizonyos szögletes formák fog-nak dominálni a játékban, mint a legtöbb N64-es verseny ese-

ul Subaru Impreza, vagy Toyota Corolla, továbbá – hogy néhány szériaautót is említsek – Citroen Xsara, vagy Skoda Octavia. Kár, hogy az autók viselkedése már nem annyira igazodik a valósághoz – sajnos ebből a szempontból is "tökéletes" ■ konverzió. Igaz, mintha nem borulnának olyan könnyen az autók, mint PlayStation-on, de azért itt is furcsa dolgokat művelhetünk. Kicsit nekiütődünk mondjuk egy fakerítésnek, mire a verda háromszor megpördül a tengelye körül és persze végül a menetiránnyal szemben áll meg. Mintha nem

pontokon áthaladva tolhatunk ki – akár egy jótérmi gépnél. Három nehézségi szinten lehet szerencsét próbálni, mely szinteket sorban kell teljesíteni – ezek négy, öt, illetve hat pályából állnak. Én jelenleg a második szint első pályáján tartok, de már ott olyan szűken mérk az időt, hogy még a harmadik kör előtt megkapom ■ Game Over feliratot, folytatási lehetőség pedig csak három van. A bajnokságnál (Cham-

hatunk. Módosíthatunk a kormány érzékenységén, beállíthatunk alul- vagy felülkormányozottságot, változtathatunk ■ sebességfokozatok arányán és a felfüggesztés keménységén. Bár nem túl jelentősek ezek változtatások, de azért valamennyire megérezni az autó viselkedését.

Nos, ezzel nagyjából ki is vesztettem a V-Rallyt, s most már csak ■ végző maradt hátra. Ha eltekintünk attól, hogy ■ V-Rally nem egy



V-RALLY EDITION '99

FEJ-FEJ MELLETT A PSX ÉS AZ N64-ES VERZIÓ!!!

tében, vagy ugyanolyan letisztult grafikát és élethű tájakat fogok látni, mint a PlayStation-on. Szerencsére ■ utóbbit kellett tapasztalnom. Az indonéz falvaktól kezdve a hóborította svéd fenyvesig mindenütt remek helyszínek fogadnak minket – a szépen és aprólékosan kidolgozott grafikának köszönhetően sehol semmi természetellenes "mértani" alakzat, minden tereptárgy valósnak hat. Összesen nyolc ország útjain furi-kázhatunk, télen, nyáron, hóban, esőben, nap-

is fém-ből, hanem gumiból lennének ezek a járgányok. Egy szó mint száz: muszáj az út közepén haladnunk. Az irányítás hasonlóképpen meg-

lepő. Alapszabály, hogy a gumiknak sosem szabad megcsúszniuk, még a földutakon sem! - ez ugyebár egy rally esetében már önmagában is eléggé sajátos. Ha mégis csúszik a gumi, akkor már rég rossz, hiszen ■ ellenkormányzás csak ritkán jön be. És ami a legérdekesebb: a gumik csak akkor ■ fognak megcsúszni, ha határozott mozdulatokat teszünk. Nem szabad például "pumpálni" a féket vagy a gázt, ■ az apróbb kormánymozdulatok sem hatásosak – csak jobban beleng a kasztni. Tulajdonképpen az analóg irányító inkább csak hátráltatja a játékost, ■ érdemesebb a D-pad-et használni...

Igaz, ami igaz, a fentiek-től függetlenül jól el lehet szórakozni a V-Rallyval – csak meg kell szokni ezt a "mindent bele" vezetési stílust. Ha pedig már megszoktuk, eséllyel vágathatunk neki a többfajta kihívás-nak. Az arcade módnál a legnagyobb ellenségünk az időlimit, amit az ellenőrzési

pionship) ■ időre ugyan nem kell ügyelnünk, de ■ többiekre annál inkább. Ha V-Rally-t állítunk be, akkor még kerülgetnünk is kell őket, ellenben ha igazi rallyt kapcsolunk, akkor csak a bal felső sarokban megjelenő részidőket kell figyelemmel kísérnünk – egyszóval nincs semmi lökdösődés vagy leszorítgatás. Minden országban három pályán állhatunk rajthoz, majd a legvégén az összeszedett bajnoki pontjainkból alakul ki ■ végeredmény. A már bejárt pályák nyomvonalát a Time Trialal gyakorolhatjuk be – a saját rekordjainkat próbálhatjuk megdönteni. Ha ■ ghost mód be van kapcsolva, az aktuálisan futott legjobb körünk szellemautója ellen versenyezhetünk. Mindhárom játékmódra vonatkozik, hogy a kocsink alkatrészein a Car Setup pontnál (mielőtt elindulnánk) bármikor állítgat-

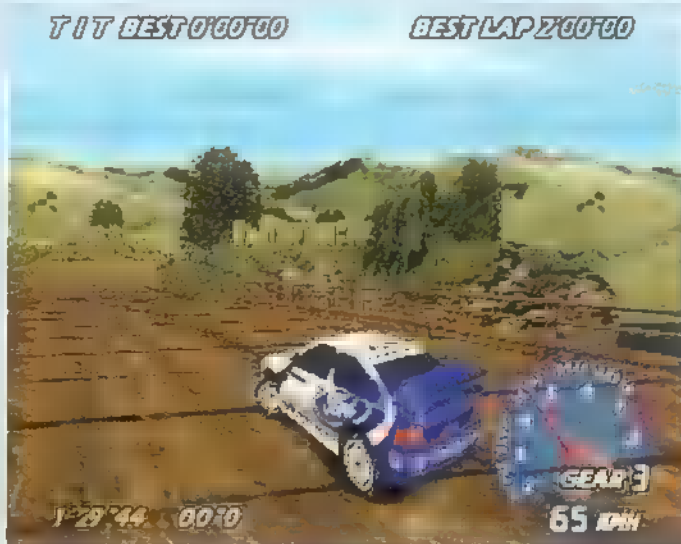
élethű szimuláció, akkor csak jót lehet mondani róla. Megszokva a különös vezetési stílust, a mitfárer segítségével időben rá tudunk mozdulni a kanyarokra, vagyis a bajnokság közel sem teljesíthetetlen, sőt inkább izgalmas. Van többféle kameranézetből megcsodálható visszajátzás is, azaz semmivel sem kevesebb az N64 verzió. A jeles osztályzatot ugyan ezúttal sem tudtam kiosztani, de azért bátran ajánlom ezt a játékot minden autóversenymegszállott figyelmébe.

V.Z.



pal, éjszaka, egyszerű földutakon, és aszfalton egyaránt. Minden országhoz több pálya is tartozik, melyek mindegyikén más-más körülmények nehezítik a dolgunkat.

A pályáknál csak a kocsik hatnak még eredetibbnek, ugyanis mindegyik valóságos márka. 12 hivatalos rally-autó szerepel: köztük példá-



V-RALLY EDITION '99

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

12 JÁTEKOS
MENTÉS, ELEMES MEMÓRIÁBA
RUMBLE PAK
✓ ÉLETHŰEN KIDOLGOZOTT
TÁJAK
× REÁLISAN LÁTHATÓ
A JÁRGÁNYOK

85%

A játékok, amelyekre oly sokan vártak, decemberben a boltok polcra kerültek – igaz, nem sokáig, mert pillanatok alatt eltűntek a dobozok. Bizony kevés N64-tulajdonos akad, akit hidegen hagyja a cím: Zelda – szóval örülhetett, aki idejében magához tudott szorítani egy példányt. A régi motoros SNES-esek, illetve GameBoyosok már alig várták, hogy a Zelda mítosz 64 biten is folytatódjon, de akik még játszottak a korábbi részekkel, azok is hallhattak már annyit Zeldáról, hogy kellően izgulhatnak. Mario szülőanyja több éve dolgozott a fejlesztésen, a egyébként is: a nyilvánosságra került előzetes screenshotsok olyasvalamit sejtettek, hogy szinte túl szép volt ahhoz, hogy igaz legyen.

Nos, az Ocarina of Time tényleg fantasztikus lett. Egy gyönyörű mese elevenedik meg előttünk teljes három dimenzióban. Akkor tájakat barangolhatunk, amekkorákat eddig szerep-vagy kalandjátékban láthattunk. Az összekötő helyszíneket szolgáló mezőn például több mint két percre telik átugrani – ezt le lehet mérni, mivel csak úgy mellékesen futóverseny van a játékokban. Grafikailag a maximumot nyújtja a játék, egyes belső terek kikép-

zésekhez, vagy a városokban például 3D-t is alkalmaztak, minek segítségével pre-renderelt háttérrel teszik még csodálatosabbá az amúgy is hibátlan összképet. Látszik, hogy Miyamoto irányította a munkákat: a rendezés mestermű. De minthogy egy monumentális alkotásról van szó, rögtön a témék a történetre, különben sosem érünk a végére.

Azok, akik nem csupán egy jópofa fényesség, hanem időkét feltűnik hősünk feje: nagy segítségünkre van a tárgyak felkutatásában (odaszáll a lényeges dolgokhoz), és még tippeket is ad. A "Z" gombbal bármilyen ellenséget/ontos tárgyat becélozhatunk, és a Navi-nak valami mondanivalója, a felső C-vel kérdezhetjük ki. Ha tévútra tévedünk, és sokáig nem teszünk semmi hasznosat, Navi sokszor spontán figyelmeztet minket. Amikor kiállunk, szintén a felső C-vel lehet meghallgatni. A célzás amúgy elsősorban a lényegre koncentrál: a legfontosabbak (mint például a repkedő denevérek) és különösképpen a főellenések érzékeny pontjainak befogásához mindig használjuk a "Z"-t! Miután ezt megtettük, másik ellenséget befogni, vagy megszüntetni a kijelölést a "Z" ismételt lenyomásával lehet.



gombhoz melyik tárgyat társítjuk, azt a Start lenyomása után a Select Item menüben határozhatjuk meg. A szünetmenüben ezen kívül még három oldalt találunk, melyek között a "Z" és az "R" gombokkal lapozhatunk. Az Equipment menüben hősünk ruházatát és felszerelését állíthatjuk össze. Vigyázat: hiába veszünk fel mondjuk egy pajzsot, ahhoz, hogy használatba is vegyük, külön ki kell választani, a ugyanez a helyzet a karddal és a ruházattal is. A kulcsfontosságú tárgyak a Quest Status menüben fognak megjelenni – innen tudhatjuk, hogyan is állunk. A legfontosabb, hogy itt fognak megjelenni a kották is, amiket elméletileg meg kell tanulnunk. (Ha tehát a következőkben egy dallamra hivatkozok, itt kell utána nézni.) Végül a negyedik oldal a térkép, melynek a labirintusoknál lesz kiemelt szerepe – bár az is hasznos, hogy a "világterképen" mindig világító pontokkal



zésekhez, vagy a városokban például 3D-t is alkalmaztak, minek segítségével pre-renderelt háttérrel teszik még csodálatosabbá az amúgy is hibátlan összképet. Látszik, hogy Miyamoto irányította a munkákat: a rendezés mestermű. De minthogy egy monumentális alkotásról van szó, rögtön a témék a történetre, különben sosem érünk a végére.

A LEGENDA

Hyrule meglepetésének mítoszát opárolt fiú adták át a nagy bölcsnek. Az elbeszélés az idők kezdete óta nyílik vissza, vagy legalábbis azelőtt, hogy bárki figyelemmel kísért volna az idő múlását. Hyrule földje akkor született, amikor három istennő, Din, Nayru és Farore, leereszkedett a mennyből, és for-

nak világosan elmondták, mily végtelen hatalomra tesz az szert, aki a Triforce-t birtokolja. Egy másik elfeledett legenda szintén igazolta a cselszövét: ez azokról a részletekről szólt, hogyan lehet a Szent Birodalomba jutni. A történet három Spi-

Kő nyitja fel a zárat, mely köveket a Kokiri, a Goronok, és a Zorák őrznek. És bár mindezek nélkülözhetetlenek, még egy ezeknél is fontosabb: az Idő Okarinája. A legenda szerint a mágikus hangszert a Királyi Császárné köze tartozik. Haditervével felszerelve Gonorat cselszövésére szánta a magát... Császárné, és varázserőjére rámoszkodva megszerezni a köveket. Úgy tervezte, hogy a háborúkban meggyengült Zorákat és Goronokat könnyedén megfélemlítse, és hogy a Deku Fa elpusztításával ráteheti a kezét a harmadik kőre is. Ha pedig már megvannak a kövek, végül ügyes megsejti az utolsó kulcsot is. Audenciára jelentkezett Hyrule Királyánál: ez a pásztor a kastély átkutatására. A király nem bízott benne, csak a kő jelét, melyet csodálatosul

akarino. Megfogadta, hogy bármit megtesz a megszerzéséért, tulajdonosát megajánlja, ha kell, még akkor is, ha az a királyi kislánya, Zeldának herceg...
AZ IRÁNYÍTÁS

Nos, csak a saját hősünkről nem szoltam, aki a jőző Kokiri lesz. A Kokiriktól azt kell tudni, hogy akkortól tekinthetők felnőttek, amikor egy is társul hozzájuk – mi a gomb vesszük a hősünk irányítását, amikor a Deku Fa elküldi hozzáunk a kirándulási társunkat.

Ha már az irányításról tartunk, meglepő módon nincs ugrás mozgás gomb. Hősünk amint egy platform széléhez ér, automatikusan fog, a szintén magától cselekszik, ha megmászható tereptárgy felé nyomjuk a megfelelő kart. A különböző gombjait és a jobb felső sarokban láthatjuk. A "B" gombbal mindig kardunkkal szelhetjük a leveleket. Az "A" gomb jelenti a cselekvés gombját: ezzel lehet a kinyitni, a mozgatható köveket megfogadni, elmozdítani a táblákat, eltenni a leveleket. (Egyébként mindig körültekintően, hogy aktuálisan éppen mi a helyzet: a köveknél például nyomva a kart mászást, míg ha elengedjük, megfogadást jelent a gomb.) A felső C – ha éppen nincs mondanivalója – körülzárást jelent a Mario, a három kameragombbal pedig a tárgyainkat használhatjuk. Hogy melyik

vannak megjelölve az aktuálisan érdekes helyek. A labirintusok térképe csak az után hozzáférhető, hogy már megtaláltuk őket: rajtuk jelölve van, hogy mely termekben voltak már. Ahhoz, hogy a helyzetünk is jelölve legyen, mindenhol meg kell keresni az irányítást. A szünetmenü a Start ismételt lenyomásával tölthetjük el, ha pedig "B"-t nyomunk, az állásmentéshez kerülünk.

A játék – felül, hogy a küzdelmek akciójátékak minijátokra zajlanak – tipikus elemeket tartalmaz. Pénzt például nem nehéz szerezni: csak szét kell venni a szétterített korsz-

kat/doktrát, a kell nyitni a ládákat, vagy ki kell nyitni néhány ellenfelet – ráadásul mindezek folyamatosan újratelődnek. A fizetéseszköz a színes kristályok formájában megjelenő rúpa. A zöld kristályok egy rúpiát érnek, a kék kétötöt, sőt. Hasonlóképpen a ládákból, illetve az ellenfelektől lehet mindenféle muniációt, illetve életet szerezni. A pénzünket a boltokban költhetjük el: ilyenek a nagyobb településeken akadnak.

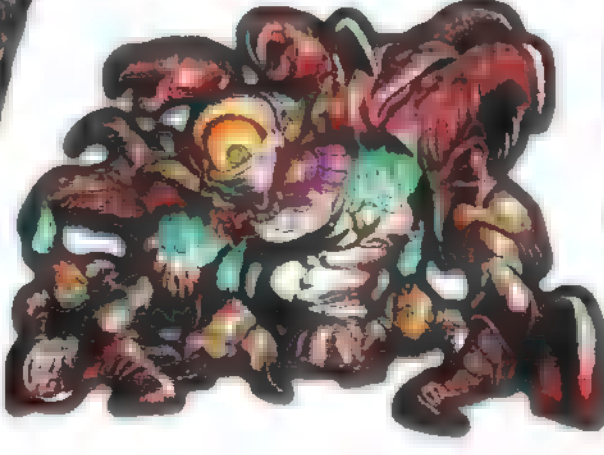
Az igazán nehéz részek persze a labirintusos feladatok, melyeknél kulcsot kell keresnünk a ládákból. A lakott lezárt ajtókon kívül vannak rácsos ajtók is: ezek vagy úgy nyílnak, hogy minden ellenfelet ki kell nyitni a teremben, vagy egy kapcsolót kell letaposni. A kapcsolók közül akad olyan, amelyek egy időzítőt is beindít, s csak rövid ideig maradnak lenyomva. Van olyan is, amelyek csak addig marad lenyomva, ameddig rajta állunk – ezekre általában rá kell tölteni valamit. A kapcsolók egy másik fajtája a szemikon: az ilyen ábrákba egyszerűen bele kell lötnünk. Az irányítással kapcsolatban persze még sok mindent említhetnék, mint például ha zuhanásnál előre nyomjuk a gombot "puhábban" érkezünk le, vagy hogy miként lehet a megfelelő irányba szelhetni – de ezt azt hiszem mindenki kitapasztalhatja. Most inkább rátérnék a lényegre, ugyanis a kaland – ezt megígértem – lesz rövid. Jöjjömm több mint egy hetet töltöttem el a játékkal, és most tartok ott, hogy mindenem megvan, kivéve a 100 halálfejes pákot – és ezt úgy kell érteni, hogy az alvásban és évesen kívül nemigen csináltam más. Szerintem egyébként még a leírással is beletelik két-három napotokba, amíg végigvizsgálsz. Mivel nem nagyon kedvelem az ilyet "ott egy ajtó, melyen nyomd le a killinset" rész-



mát adott a kozmikus pörök. Vodonatj műveket a különböző humanoid teremtménnyel népesítették be. A halszerű Zorákat a vízben gazdag helyekre telepítették. A sziklás hegyvidékekre a köveket evő Goronok nemzetsége került. Az erdő mélyén az apró manók, a Kokiri vehettek gyökereket a védelmezőjük. Nagy Deku Fa árnyékában. A füstös képm Gerudok nemzetsége Hyrule sivatagjait foglalták el. Végül a zöldellő réteken a nemes Hylianok uralkodtak.

Mielőtt a három istennő elhagyta ezt a világot, közölték az új népekkel szent akaratukat, milyen törvények és rendszer szerint éljenek. Amikor távoztak a mennyekbe, itt hagyták az erejük szimbólumát, a legendás Triforce-t. Jelképezvén a három istennő hatalmát, az Erőt, a Bölcsességet, és a Bátorosságot, a Triforce isteni gondviselést testesítette meg Hyrule valamennyi népe számára. A Triforce varázserője egy olyan világba nyit kaput, ahol a szépség virágzik. Ezt a legendás túlvilági birodalmat a legtöbben csak úgy ismerik, hogy a Szent Birodalom, egyesek pedig Aranyföldnek nevezik.

Noha Hyrule legtöbb lakója mélyen tisztelte a Triforce hatalmát, minden korban vannak olyanok, akik elég vakmerők ahhoz, hogy ellapozzák a relikviát, és saját céljaikra használják. Hogy a Triforce nehegyi illetéktelen kezekbe kerüljön, egy nagy Bölcs, név szerint Rauru megtervezte, és megépíttette a Fény Templomát, hogy ezzel védje a Szent Birodalom kapuját. A templomban mágikus pecséttel zárta le az ajtókat, melyet csak az arra érdemes nyithat fel: olyasvalaki, akiben egyensúlyban van a Triforce-ot alkotó három elem.





KOKIRI FOREST

A Deku Fa tehát hívatott minket, vagyis az első dolgunk odamenni. Ahhoz azonban, hogy kiengedjenek minket a faluból, fel kell szerelkeznünk egy pajzsral és **gyakorlófát** kell fűlhathunk **kis lyukat** a falon, azon kell átmásznunk, és a faloldalt **ott** **ránk** **Ka** **Kard** – csak ki kell vennünk a lédoból. Pajzsot a **telős ház**ból, **bolból** vehetünk: **pénzt** kell gyűjteni. **pénzszerzés** **egy** **szerű módja**, ha egyenesen átmegyünk a **fal** **ban lévő köveken** – ezt külön ismertetem a **qép**.



■ Deku Fa valamiféle gonosz mágia áldozatává vált, ezért kéri a segítségünket. ■ belsejében találkozhatsz elsőként olyan bokrokkal, akik magokkal lövöldöznek, ám ■ közelükbe megyünk, elbújunk. ■ megoldás: visszaposszolni a lövedékét a poizszal. Szintén itt vagyunk első

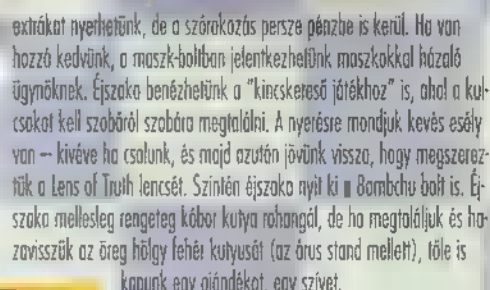
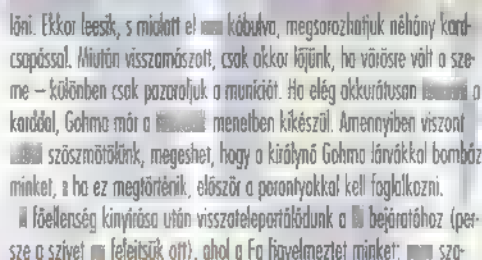
kenti olyan feladat, ahol gyűjtögetünk. ■ De ki Fu ógait tudjuk ■ fátylaknál meggyűjtani – ilyen ágakat a hűsévő növények lebénításához, majd lekaszabolással lehet szerezni. Bányitani ■ Mivel lehet ■ jö-
tekben sokszor majd kiadót fátylakra kell átvinnünk a lópat (hogy az-
■ ennek hatására nyíljanak meg az ajtók), de itt a fában elsősorban a
pókhalak felgyűjtására ■ használnunk. Amint belépünk a fába, rögtön
láthatunk ■ hálót a földön, ezt azonban – mivel ■ közelben fák-
lya – egyszerűen át kell szakítanunk. ■ kell másznunk minél ■
sabbra, és pontosan rá kell ugranunk a háló közepére.

Az egyik szobában
 ■ rüskés rüd akadá-
 lyoz meg minket,
 hogy a tulajjal átmen-
 jünk ■ táloldalra: itt a
 víz alatti kapcsolóval
 éreszthetjük lejjebb
 ideiglenesen a vizet, s
 ■ alatti kell étkelnünk.
 A Deku főban találhat-
 juk meg ■ csúzlít, me-
 lyet rögtön igénybe is
 kell vennünk. Egy he-
 tyen ■ lévár kell le-
 ornosztatunk vele, ■ másik szobában pedig ■ szem-ikonba kell be-
 lelőnünk. Van ■ blokkolagatós feladat is: ■ újabb hólót ■
 elégeimünk, ■ ahhoz, hogy fel tudjunk ■ hozzá, lépcső-
 kell építenünk. ■ harcok során ■ egyik megsemmisített bo-
 kor előlul egy titkot: ■ föellenség ajtaját három bátyja őzi,
 akiket a következő ■ ndben kell ■: 2. 3. 1.

PARASITIC ARMORED ARACHNID:

Gohma

Gohma, a plafonról függő rusnyo öndspók kinyitása meglehetősen egyszerű. Először is be kell csúszni a szemét ("7" oromb) és bele-



HYRULE CASTLE

A várban az öröket kell kijátszani: a hátuk mögött kell élosonni, vagy – például a kapunál – keresni kell vala-



HYRULE FIELD

A mezőn elsőként ■ bogollyal futunk össze, ő most is és ■ későbbi ■ is hasznos tanácsokkal lát el minket. Fontosabb azonban, hogy

bizonyos helyszíneken vállalja majd a fuvarozásunkat is – csak **1000** kell kapcsolódnunk a lábához. A mezőn amíg a közlekedésen **1000** nem lesz más dolgunk, bár talán az **1000** melléke, hogy a várkapu **1000** felmászva, és oldalt leugorva nagyon könnyen gyűjtethetünk **1000** rejtett rúpiát! – még hozzá nem csekély összegben! Sokkal **1000** meggazdagszunk, mintha a várkapu melletti szobában töltenék szét a cserekeket.

MARKET

■ vár pinceréről ■ üzlet is nyílik. Mindenképp kell vennünk egy tartósabb pajzsot a bazártól. A viselőjén kívül jörszeni is lehet: ■ lehetünk, vagy ■ dobhatunk bombával. ■ játékokon kívülbőző



s belőle egy zöld kő bontakozott ki, amit egy ründer kísért. Jól sejtette, hogy ez egy prófécia, és mindjárt gondolta, hogy hősünk az, akitől az álom szált. Bemutatkozik illedelmesen, és elmondja a titkot a Szent Birodalomról, az ott található Triforce-ról, és ■ idő-ajándék, ami a spirituális kövek hatására nyílik... Zelda az érkezésünkkor az oblokak keresztlől leskelődött, és úgy vélte, hogy az álom másik részét ■ a férfi személyesíti meg, aki épp akkor érkezett a kastélyba. Természetesen Ganondorf, a Gerudok vezére az. A hercegnő terve szerint ő majd megvédi ■ Idő Okarínáját, mi pedig összeszedjük ■ többi követ. Még Ganondorf előtt ■ megszerezni ■ Triforce-ot, és azután megsemmisíteni a gonoszt.

Ad még egy levelet is, amivel szabad járásunk lesz Goron City felé, majd Impa, Zelda testőre megtanítja nekünk Zelda átitatódalt, mely átlátólag misztikus erők mozgatórugója. Impa ezután a Goronokhoz irányít minket, a Tűz Spirituális Kövénél az őrzőkhöz. A hegy lábánál találjuk Kakarika falut, ottan vezet a csapás felfelé.

Később, ha már lesz nálunk bomba, kirobánthatjuk a várhoz vezető

■ falu egyik házában pihen. A kakas etől a mókától rendkívül jól fogja érezni magát, s ha így visszavisszük a lányunk, egy nagyon ritka kő-kast, Cojirot adja cserébe. ■ majd a Lost Woodsnál ■ használni. Egy furcsa időparadoxon következik: amikor betérünk a malomba, ■ zeneőrült molnár egy olyan dalt tanít meg nekünk, amivel állítólag hét évvel korábban egy akarinos srác tette tönkre a malomát. Ez furcsa, de majd gondoskodunk róla, hogy így legyen.

A gyógyszer-boltból szabad az ájtó ■ varázslatok

lesz, amit Zelda átitatójával kímélhetünk el — a zenélés közben a Triforce szimbólumra kell állni. Lent a kriptába akkor nyitunk bebecsőtást, ha az összes denevért kinyitjuk. Ha meggyújtjuk a fáklyákat, bombákhoz juthatunk. A Nap Dalát, azaz a Sun's Songot ■ kriptá végében, a kőre felvéve találjuk. Segítségével ezután megbéníthatjuk ■ zombákat, illetve tetszésünk szerint változtathatunk napokat.

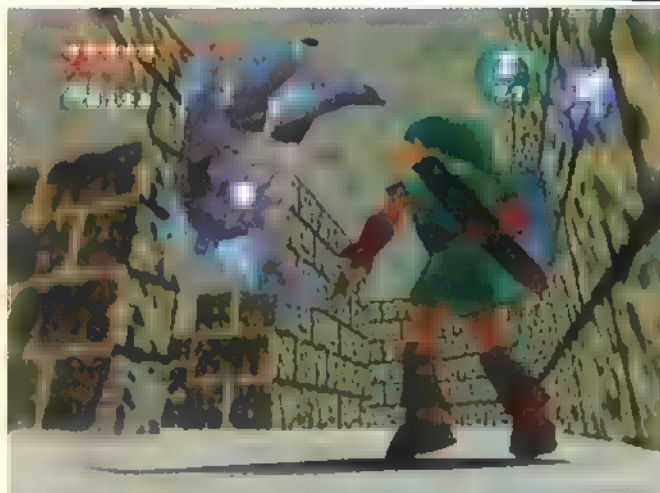
7 évvel később:

■ immár ■ szagolja ■ ibolyát, méghez a virágokkal jelölt sírban. Ha lemászunk hozzá, kihív minket egy "futóver-

tek fel úja, akik megakadályozzák a kőker-melést. A látványunk pedig kifejezetten idegesíti őt: jobbra számított a királyi családból. A bizalmát — és mellesleg a Goron Korperet — úgy nyertük el, ha lejöttünk neki Sana zenéjét. Ehhez fel ■ gyűjtani ■ fáklyákat, és a segítségével el kell vinni a lángot a bombákhoz, az ájtóba a Lost Woods felé...

A meggyújtott fáklyák amúgy beindítanak egy nagy edényt is: ha a forgó vízbe sikerül néhány bombát bedobnunk, némi pénzt és egy újabb szívet szerezhethünk.

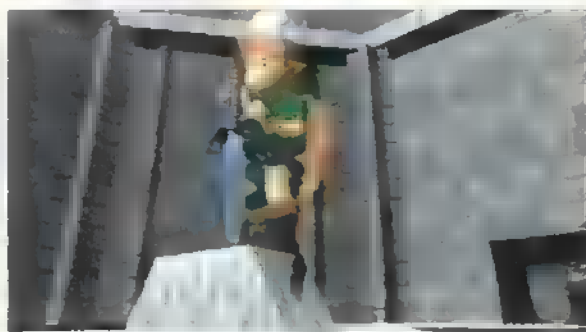
Dorunia - miután jövedve derült — ■ Goron Rubint, nekünk ígéri, de csak az után, hogy megsemmisítettük a szönyeket, akik ■ Dodongo Barlangban garázdálkodnak. ■ harchoz megkapjuk a Goron korperet, aminek segítségével még egy gyerek is le tudja lépni a hegységben termő bombavirágokat. A város egyik emeletén egy Goron bukfecezik körbe-körbe. Ha egy bombával megállítjuk, egy nagy bomba-zsákokat kapunk tőle.



út mentén az eltorlaszolt barlang bejáratát. Bent a tündérek jöttssük el Zelda átitatódalt, mire megkapjuk ■ Din's Fire Varázslatot. Innenről egyszerűbben gyűjthetjük meg ■ fáklyákat. Fontos: a tündérekhez bármikor visszaférhetünk feltöltődni!

KAKARIKO VILLAGE

Amint odaadjuk Zelda levelét ■ feljőrnő éreket, igyekezhethünk tovább a Death Mountain hegység felé.



A faluban ■ legnagyobb feltűnést ■ szanaszét kóborló kakasok keltek: ha ezek mindegyikét begyűjtjük, ■ elvisszük a baromihenyésztő kislány udvarába, egy újabb üveggel gazdagodunk. Am ■ olyan könnyű összeszedni őket: az egyik például egy ládában van ■ ■ falu bejáratától, három másikat pedig csak úgy lehet megközelíteni, hogy ■ fejtünk felé tartva a csapkodó kakast kihasználjuk, hogy sokkal hosszabbakat ugorhatunk. ■ kakasokat még véletlenül se bántuk, különben összefogva, csoportosan hirtelen ránk támadnak.

7 évvel később:

A kakastenyésztő lánytól egy tojást kapunk, amiből hamarosan egy kakas kel ki. Ezzel ebresszük fel Talant, akit kirügött lango a farmjára, s jelenleg

boltjához. Neki kell odaadni azt a gombát, amit a baromtis lány öccse küld ■ Lost Woodsból, majd az érte kapott italt nyomban vissza is ■ vinni az erdőbe

BOTTOM OF THE WELL

A Kakariko faluban található kútból úgy tudjuk leeresztetni a vizet, hogy eljuttassuk a malomban a Song of Stormsot, ■ a Vihar zenéjét (amit a jövőben tanulunk). A felgyorsult malom pillanatok alatt kiszívattyúzza a vizet. ■ leni ■ labirintus megoldásának az ■ nyírtja, hogy rengeteg illúzió-fal van, melyeken egyszerűen át lehet menni. Mindenek ■ próbáljuk megtalálni a Triforce szimbólumot ■ körülfalozón), ■ jöttssük el rajta ■ dallamát. ■ víz ekkor lejjebb ereszkedik, s ennek segítségével — egy keskeny átjárón keresztül — rábukkanhatunk a kádára, amiben az Igazság Lencséje, ■ a Lens ■ Truth rejtőzik. Ha meg ■ a lencse, ■ használataival már gyerekjáték ■ labirintus átkutatása — bár már csak pókokat fogunk találni.

SHANTARON

A temetőben nappal egy kisszűc járkal, ■ figyeljünk meg, ■ áll ■ éjszaka (amikor a sírsó éppen ■ alszik) arra járunk, ássunk a megfigyelt pontokon, mire az egyik helyen egy szíve ■

Két sírkövet is el lehet mozgatni, a virágokat ■ egy tündérkutort találhatunk. A hársó ■ sírkő ■ két ■ vizsgálgatva két szellem jön elő, akiket ha ■ fontos infót tudhatunk meg egy bizonyos dallamról. ■ dallam ■ nagy sírkő alatt

kompót. Ez az egyik leghasznosabb eszközünk: beakasztjuk bármilyen tárgyba, illetve bármilyen kompóba, ■ odahúzzathatjuk magunkat, avagy magunkhoz ■ oda tárgyakat — például a ■. Mellesleg némely ellenfelek ellen fegyverként is használható, a víz alatt például mást nem ■ tudunk alkalmazni. ■ sírsótól ■ még ■ szívet is elnyerhetünk.

DEATH MOUNTAIN TRAIL

A hegyi ösvényen találjuk a Dodongo Barlang bejáratát, ■ azonban csak az után tudunk kirobánthatni, hogy megkapjuk a Goron Korperet. Keressük meg ■ barlang bejárata fölötti szírtén a bombavirágot (nem messze a Goron Város bejáratától), ■ azt hajtsuk oda.

A hegy tetején két bejárat is nyílik: az egyik a kráter felé, a másik pedig egy tündérhez. A tündértől — akit persze ezúttal is ■ dallamával hívhatunk — megkapjuk azt a képességet, hogy folyamatosan nyomra a támadást gerjeszthetjük a kardunk csapásának ■ erejét. ■ sziklómáslásnál a pajzsunkat használjuk — Hylian ■ szükséges!

7 évvel később:

■ kráter bejáratánál ■ ősi Goron pihen. Vigyük el neki ■ ócskát ■ Gerudo Völgyben) kapott tőrött kardunkat, és javíttassuk meg vele. A gond csak az, hogy ■ egyik vulkánkitöréstől begyilkadtuk a mester szemét. Ad egy receptet, amit a Zoro Királynak kell elvinnünk... Ha már megvan a szemcsopp, kapunk egy utólványt, amit három nappal később be is várhatunk. A Goron Kund a legerősebb fegyver!

BEACH CITY

■ Goron Királyhoz úgy nyertünk bebecsőtást, ha a trónterem bejárata elé állva lejöttünk Zelda ritkas dallamát. A Goron Király azonban rossz kedvé: ősi kreatúrák éled-

7 évvel később:

Minden Goront elhurcoltak a Tűz Templomába, csak az maradt, aki egyfolytában bukfecezik. Állítsuk meg egy bombával, és mondjuk meg neki ■ nevünket, mire — mint régi ismerősnek — ad nekünk egy Goron ruhát, és kinyitja ■ tróntermet. Ott húzzuk el a nagy szobrot, amivel egy ájtó nyitunk ■ kráter felé.



DEATH MOUNTAIN CRATER

A kráterben csak a Goron ruhában vagyunk biztonságban! Eleinte nem tudunk semmit sem tenni, leszámítva, hogy lemászva a falon egy alkóban egy szívre lelhetünk.

7 évvel később:

A kráter belsejében Sheik megtanítja a Balero of Fire zenét, amivel a továbbiakban közvetlenül ideleteleportálhatunk. A kráterből nyílik ■ Tűz Templomának a bejárata. A kráter belsejében egy újabb tündér tanyázik — csak el kell takarítani a köveket a barlangja bejárata előtt. Ez a tündér duplája nőveli a varázserőnkét!

DODONGO'S CAVERN

A Dodongo Barlangban azokat ■ dolgokat kell alkalmazni, amiket a labirintusokról általában elmondtam. Érdekes mondjuk az a hely, ahol bombák öveznek egy oszlopot, és úgy kell ügyködnünk, hogy mindkét oldalt egyszerre robbanjan. Az eredmény egy lépcső lesz.



Az bombazsákunkat a felső emeleten, a leszakadt híd után gyűjthetjük be. Később a nagy Dodongofej száját úgy nyit-hatjuk ki, ha a szemben robbantunk. A lézerező robotokkal egyébként nem árt vigyázni: repítjük őket a levegőbe. A gyilkemberek ellen pedig ugyanúgy kell küzdeni, mint a csontvázakkal: amikor éppen támad-nak, akkor csapjunk oda.

INFERNAL DINOSAUR:

King Dodongo

A Dodongo király nem annyira rettenetes, mint amennyire elsőnek tű-nik. Ha a dinó kinyitja a száját, dobjunk bele egy bombát — ez pár pillan-tig lebénítja, ami alatt mi szépen ki-ozsathatjuk. Amikor magához térve elkezdi bukfacezni, elég ha csak kikérjük (óvatosan a láva partjára állva), és csak utána kell fut-

nunk. Ezután csak ismételtetni kell ezt a procedúrát, s hamarosan a miénk a Goronok rubinja.

Lost Woods

Az erdőben a legfontosabb, hogy Saria-t, pontosabban Saria titkos tisztását (lásd előbb) megtaláljuk. Ez nem is olyan nehéz: csak figyelniünk kell, merre jön a zene. Azonban jól jegyezzük meg az útvonalat, mert a jövőben már nem fog segíteni szar-mi! Ezen kívül találhatunk két koponyás kőlyököt, akikkel együtt zenélve egy szívet nyerhetünk. Van egy gong is, amire célba löve egy lőszercsőköt kaphatunk jutalmul, továbbá egy szívet kapunk akkor is, ha eljuttatjuk Saria zenéjét a félénk koponyás kőlyökhöz. A sziklák el-takarításával (bombával) titkos járatok kerülnek elő. Az utazásaink lerövidítéséhez roppant hasznos, hogy van itt egy útjáró a Goron városához — igaz, azt előbb a túlkoldáról ki kell robbantani.

7 évvel később:

A koponyás kőlyök helyén a baromfis lány test-vére alszik, akit csak a Cajori kakassal lehet felébreszteni. A srác elküld minket egy gombával a Kakariko faluba, a varázslatfalba, ahonnan a kész italal ugyancsak kell visszatérni. A fiú azonban időközben eltűnik, helyette a Kokiri lányunk adja oda az italt, akitől így egy fűrészt kapunk. A fűrészt az őcsnak kell elvinni a Gerudo Völgybe.

Sacred Forest Meadow

Hogy ide bejussunk, előbb la kell küzdenünk egy far-

kost. A labirintus végénél találjuk Saria-t, aki egy újabb dallammal gazdagítja a repertoárunkat. Sariaval ezután — lejátszva a zenét — te-lepatikusán beszélhetünk, s mellesleg ezt a muzsikót a Goronok is kedvelik. Visszafelé, a labirintus tetején közlekedve egy Tündér Kínú figyelhetünk fel (Töltőhely.)

7 évvel később:

Saria helyén a titokzatos She-iket találjuk, aki megtanítja nekünk a Minuet of Forest dalt. Ezzel a továbbiakban bármikor ideteleportálhatunk. Ha már megvan a láncos kom-pó, beakaszthatjuk a fa felső ágába, és felhúzzathatjuk ma-gunkat az Erdő Templomához.

Lon Lon Ranch

A farmon beszélünk Malonnal, aki megtanítja nekünk kedvenc lovának, Eponának a dalt — csak meg kell mutat-ni neki az okorinát. Bent a házban megszerezhetjük az első üvegünket — mindössze fogadjunk Talonnal, hogy megtaláljuk a különleges csikkeit. Csalhatunk is egy kicsit, ha a közönséges csikéket előtte behajgóljuk a lépcső mellé. A későbbiekben tejért játszhatunk majd, de nem érde-mes, mert Zelda dallamára bármelyik tehénnel teli tudjuk tölteni az üvegünket. A versenypálya mellett egy kőházban egy szíve is szert tehetünk.

7 évvel később:

A farm az addigi alkalmazott, Ingo kezébe került, aki egy kissé megalomdult a hatalomtól. Fizessünk neki 10 rúpiát egy lovaglásért, de ezután mi ülünk fel az első lóra, hanem hívjuk ma-gunkhoz Eponát a kedvenc dalával. Ezután őt lova-

góljuk meg, ám helyett, hogy elindulnánk a versenypályán (ahol amúgy pénzt lehet nyerni), inkább beszéljünk a lóról Ingoval. Ingo — látva, hogy egy rakoncátlan lovat választottunk ki — verse-nyezni akar velünk, amibe menjünk bele. Miután meg-nyertük a versenyt, szörnyen megalázva érzi magát, és vég-zetes lépésre szánja magát: felajánlja tényleg a lovat. A győze-münk után a taporzékaló Ingo (mivel Eponát Ganondorfnak ígérte) állja ugyan a szavát, csak hogy az új szerzeményünkkel nem enged tá-vozni minket. Ugrassunk át a kerítésen! (Nem a kapun!) Innen-től sokkal gyorsabbá válik a közlekedés: Eponát — a dalával — bárhelyről hívhatjuk a szabadban.

Zora's River

A Zora folyó forrását ke-resve végül egy vízesés-hez jutunk, előtte a Triforce szimbó-lumával. Álljunk a jelle, és

játszunk el Zelda ahatóját, mire a vízesés ketté nyílik. Szórakozhatunk még a békák-kal is: ha zenélgetünk nekik, a Vihar Dalla-móért egy szívet kapunk tőlük. Ha mindent eljuttatunk nekik, megnőnek, s ha segítünk nekik legyet fogni, egy újabb szívet kapunk tőlük. Mellesleg a vízesés mellett egy víz alatt útjáró, amivel lerövidíthetjük az utat a Lost Woods felé.

Zora's Domain

A Zorák birodalmában megtanulhatunk végre merülni. A trónteremből vezető foly-són egy versenyre jelentkezhetünk, ahol ha sikerül összegyűjtenünk az összes vízbe dobott pénzt, megkapjuk az Ezüst Pikkelyt. A pikkellyel ezután már mélyebbre is le tu-dunk merülni. A víz alatt van egy kőjártó: az közvetlenül a Hylia tó felé vezet. A királlyal az után beszéljünk, hogy a tóban megtaláltuk Ruto hercegnő le-velét, mely levelet adjunk át a királynak. (A po-lack a miénk marad!) Utána menjünk a király háta mögé, a forráshoz!



7 évvel később:

A Zorák birodalmát Ganondorf lefagyasztotta. A kék lánggal (amit az Ice Cavernből hozhatunk) olvassuk ki a királyt, akitől ezért kapunk egy Zora ruhát, amivel a víz alatt is tudunk lélegezni! Az Őrás Gorontól hozott receptre a királytól egy békát kapunk: ezt mi-nél hamarabb továbbítsuk a tudósaknak a Hylia-tó mellé.

Zora's Fountain

A Zora forrásnál él Lord Jabu-Jabu, az őráscet. Jabu-Jabu hallal kell etetni, csak ezután nyitja ki a száját. Halat a sekélyebb vizekben fog-hatunk, de vásárolhatunk is a boltokban — csak üres üveg kell hozzá. A forrásnál szintén él egy tündér: berobbanva a bejáratot nála a Fara-re's Wind varázslatot sajátíthatjuk el. Ezzel a trükkel warp-pontokat hozhatunk létre a labirintusokban, és később visszateleportálhatunk hozzájuk.

7 évvel később:

A forrás vize hűvös van jégábrákkal: ezeken átugráva tudunk bejutni a Jég-barlangba.

Inside Jabu-Jabu's Belly

Jabu-Jabu gyomrában szintén kapcsolókkal nyílnak az ajtók. A plafonról függő min-gyikebe elég csupán belelenni, ám a "to-pasó kapcsolókra" nehezebb kell! Ruto hercegnő e célra pompásan megfelel, szóval miután felkutatjuk, kapjuk a nya-kunkba. A különböző magasságú csapok megsemmisítésével távolíthatjuk el. A pla-fonról lógó agresszív csapoknak a közé-pükön van a gyenge pontjuk: azt kell becéloznunk a bumerággal. Amikor



már szinte a kezünkben van a Zorák ékköve, hirtelen egy óriási polip je-lenik meg. Fogócskát kell játszani vele körbe-körbe, s mielőtt utolér-nénk, hajtsuk neki a bumerágot. Miután lebénult, üssük a gyenge pontját, s ismétéljük ezt mindaddig, amíg be nem adja a kulcsot. Nem sokkal ezután van egy érdekes hely, ahol egy kapcsoló egy üveggel mő-gött van. Itt a bumerágot íveljük.

BIO ELECTRIC ANEMONE:

Barinade

Ez egy elég izgasztó csata. Először a fény központi ré-szét bénítjuk le a bumerággal, majd kardozzuk le a medúzákat. Miután az összessel végeztünk, lebéníthat-juk és kaszabolhatjuk a középső részt. Ha egyfolytában mozgunk a főgonosz körül, az áramütések nem fognak minket eltalálni — nagyon hasznos tehát, ha befogjuk a közepét. A győzelemünk után immár meglesz mindhárom kő, tehát mehetünk az Idő Templomába.

Ice Cavern

A jégbarlangba csak "öregén" lehet bejutni, s ez egy vi-

szonylag egyszerű helyszín. A jégblokkok tologatásánál inkább csak logi-kára van szükségünk. Innen szerezhethetünk kék lángot az üvegeinkbe, me-lyek megolvasszák a piros jeget. Ilyen jéggel vannak befedve az ajtók, és a kapcsolók, de még maga a Zora Király is. A barlangban a fehér far-kas leküzdése után kapjuk meg a vastalpapírszimat.

A csizma felvételét követően megjelenik Sheik, aki megtanítja a Sere-nade of Water dallamot, mellyel a Hylia-tóhoz juthatunk.

(Folytatás a mellékletben)
V.Z.

**THE LEGEND OF ZELDA
Ocarina of Time**

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESZÓRA**

**1 JÁTEKOS
MENTÉS, ELEMES MEMÓRIÁBA
RUMBLE PAK**

**✓ HÍHETETLENÜL SOKFÉLE
FELADAT, GIANTIKUS
HELYSZÍNEK**

**× CSAK MONDVAGSINÁLT
HIBÁT TUDNÉK**

98%

ELSŐ KÖR: AKINEK SOHASEM JÓ

Szia Martin! Itt Dr. Igénytelen. Észrevetted már, hogy milyen furcsán válaszolsz egy-egy levélre? Meg mintha a nyelvtani fogalmakkal is gondjaid lennének. Miért én vagyok az igénytelen, ha azt írom, hogy "Azon a piacon ez az igény"? Már lehet, hogy el vagyok tájékozva, de mintha én ezen a piacon lennék, meg mintha egy szóval sem írtam volna, hogy nekem ez az igényem. Azt, hogy a 150 Ft hogy jött ki már leírtam, csak te nagyon bölcsen kihagytad, bár az is lehet, hogy azért mert nem értetted – már semmin nem lepődöm meg – mindenesetre az a te bajod. Nem tudom hány éves vagy, de szerintem nem kellett volna megrekedned a B általánosnál. HMMM. NEM EGÉSZEN TUDOM, HOGY MIÉRT KELL NEKED ITT ÖSSZE- VISSZA SÉRTEGETNED A MARTINT. MINT ISMERETES, (VAGY NEM) A LEVELEKET ÉN GÉPELEM BE, ÍGY TULAJDONKÉPPEN AZ KERÜL BE, AMIT BEÍROK. MIVEL A TE LEVELED IGEN CSAK HOSSZÚ VOLT, MUSZÁJ VOLT VALAHOL VÁGNI. NEHOGY MÁR LEGYALÁZZ MINDENKIT, MERT AZ "ENYHÉN" SZUBJEKTÍV VÉLEMÉNYEDNEK NEM TELJES EGÉSZÉBEN ADTUNK HANGOT! AZT A RÉSZT TARTOTTAM FELESLEGESNEK, ÍGY AZT HAGYTAM KI. NA, NEM TUDOM, HOGY EZEK ISMERETÉBEN IS VÁLLALNÁD E AZ ELŐBBI SZEMTELEN SZÖVEGEDET, MONDJUK SZEMTŐL SZEMBEN A MARTINNAL? BAGÓ PÉTER.

Nem tudom hallottál-e már a viszonyszámokról. Vegyünk egy átlag magyar melós! 40 ezer Ft fizetéssel (lehet, hogy te ennyit még a PSX-edre sem néznél rá, de hidd el, a többség nincs annyira jól eleresztve, hogy állandóan jó éjtremekben kajáljon. Nos, a fejlett nyugaton ez a melós jóval több mint 10-szeresét is megkeresi, de maradjunk a 10-szeres szorzónál, úgy egyszerűbb. Tehát ez a fazon lerak havonta az asztalra 400 ezer Ft-ot, egy OUKPS 7\$, azaz kb. 1500 Ft. Nos ez az 1500 Ft úgy viszonyul a 400 ezerhez, mint 150 Ft a 40 ezerhez. Szerintem ez logikus (bár én okoska vagyok, sőt már doktor is, úgyhogy helyzeti előnyöm van). Ebből az világlik ki, hogy tőlünk nyugatabbra ennek a fazonnak a 7\$ kb. okkora megterhelés a fizetéséhez képest, mint egy magyarnak 150 Ft. Ehhez képest te meg itt fényezed magad a szuperminőségű 30 oldalas (borítóval) 576-oddal, hogy mennyivel jobbak vagytok. Persze... az oldalszám és az ár viszonylatában magosan vertek mindenkit. Erre mondom én azt, hogy egy nyugatinak még akkor is jobban megéri az OUKPS-t mint az 576-ot egy magyarnak, ha az csupa fehér lapból áll. Ezért nem kéne neked olyan kirohanásokkal (már Zrínyinek sem sikerült) égetned magad, mint az a szeptemberi csevegőben volt. Én csak jót akarok neked, te meg itt leszeded rólam a keresztvizet is. A másik dolog ami megragadta a figyelmet az az igénytelenséggel kapcsolatos nézeted. Tudod ha néha-néha fölállnál a PSX-ed mellé és rácsodálkznál a világra, rájössz, hogy már rég nem az igénytelenség kérdése a zsíroskenyérévés, a putajka és a gumicsizma, hanem a PÉNZÉ!!! Egy zsíros kenyert is lehet enni igényesen és egy jó étteremben is lehet jó kaját enni tangabugyiban 3 hetes hűvelőszag közepette. Egy Rollsót is is pillanatok alatt olyan igénytelenné lehet tenni, hogy térdre állva könyörögnél azért a bizonyos 25 éves Skodáért. Az meg, hogy milyen TV-n nézem a műsort, ha annyira kíváncsi vagy megnézheted, bár lehet, hogy én tudom rosszul, de szerintem ez sem az igényesség fokmérője. Elhiheted nekem, hogy szívesen lecserehném egy pármillió házimozi rendszerre, mégsem érzem magam igénytelenebbnek annál, aki ilyenekkel rendelkezik, csak szerényebbnek. A demo CD-ről csak annyit, hogy nekem eszembe se jutott volna felemlegetni (már akkor jöt röhögtem rajta, amikor a "szétválás" számban arról írtál, hogy már dolgozol rajta). Csak, tudod hogy most kioktattál róla, hogy tulajdonképpen mire is való eszembe jutott a szeptemberi csevegőben meg olyan dolgokat írtál, mint ha azt sem tudnád mi az. Mintha te írtad volna, hogy: "kíváncsi vagyok, hogy mennyi ideig köt le? Egy órát? Egy napot?" Holott most meg szépen kifejtetted, hogy tulajdonképpen a vásárlásnál segít. Mintha én sem írtam volna mást (szögga-tó NFS III), tökéletesen tisztában vagyok, hogy mire való, így hiába is fényezed magad a mit tudom én hány demo CD-del, engem is csak akkor érdekel, ha kijön valamilyen új játék és kíváncsi vagyok milyen, ugyanis nekem egy kicsit kínos egy szubjektív leírás és némi állókép alapján kiadni 13 ezer Ft-ot egy műanyag korongra. A demo CD nélküli cikkirással kapcsolatban is erre céloztam, íjál te úgy cikket, mint ahogy én játékokat vásárolok, némi szöveg meg állókép alapján. Sok siker!

U1: Ki a fene mondta neked, hogy én egy 150 oldalas Konzolt szeretnék? Én csak felhívtam rá a figyelmed, hogy nem kéne más lapokat szapulni, csak mert mások. Ott az a menő, itt meg ez. Nem az a lényeg, hogy ők miket írhatnak, hanem az, hogy te elégedett legyél a te lapoddal. Nekik az jött be, neked ez. Két külön világ, azért hülyeség hasonlítani egymáshoz. Ennyi! Na jó, még nem annyi (ha egyszer belelendülök, nehéz leállítani).

U2: Nem értem miért kell hülyére vened azokat, akik valamilyen kritikát írnak. En nem fogom csak azért agyonra dicsegni a lapod, hogy én legyek a Csevegő szájca, a Dr. Igényes. Egy ilyen drága lapnál mint amilyen a Konzol szerintem természetes (bár lehet, hogy naiv vagyok), hogy szuper legyen.

U4: Ha már itt vagyok nyomok még egy pár kritikát észrevételt, de ezt szintén nem rossz szándékból, nem rajtad akarok még egyet rugni, hanem magamnak akarok jót, mivel én is veszem a lapokat.

- Felesleges a készítőikkel készített interjú, ahhoz túl rövidke, hogy valami érdekeset megtudjon belőlük az ember, sok bennük az általánosság, amit amúgy is sejteni lehetett.

- Ahhoz képest, hogy mekkora oldalhányban szenvedsz, van a novemberi számban egy 11., ill. 13. oldal. Nem mondom szépnek szépek, de sok érdekes információ nincsen bennük. Na ennyi volt! Üdv.

Hááát. Ez lenne Dr. Igénytelen "intellektuális" remekbeszabott válaszevele, erősen megkuritva (amit kihagytam, az mind értelmetlen és kibogozhatatlan okfejtés volt – mint a levél lekötött része – no meg anyázás). Szerintem az idézett gondolatok egyértelműen mutatják, hogy itt egy erős tévedésben élő állampolgárral állunk szemben. Ennyi ide nem illő állatságot és értelmetlen gondolatot régen láttam egyben. Bagó Peti még mellékelte néhány megjegyzést, de azokat is inkább kihagytam, mert kissé elragadtatta magát. A gond csak az, hogy már rég megszoktam: vitriolos válaszaim totál kihozzák sodrúkból a sületlenségeket irkáló kritizálókat. Sőt, azt is tudnotok kell, a doki írt még egy harmadik levelet, egy "békülőt", persze teljesen feleslegesen. Remélem, hogy a Csevegő olvasói "doktorúr" sorainak értelmezése után (már ha ez egyáltalán lehetséges) levonják következtetéseiket. Néha sajnálom, hogy sokak kedves újságja ilyen emberek kezébe is eljut.

MÁSODIK KÖR: AKINEK MÁR VOLT JÓ

Helló Martin! Egy – szerintem – komoly témát, vagyis inkább tényállást szeretnék megpendíteni. Egy Nintendo 64-em van. Már nagyon vártam a novemberi 576-ot. Aztán mikor megjelent és megvettem, egy picit (nem is olyan picit) elgondolkoztam. Már 1990 óta veszem az 576 Kbyte-ot, és mára ez lett az első számú lap az életemben. De komolyan! Emlékszel, amikor 1993 áprilisában elindítottad a Super Nintendo rovatot (is)? Később jött a Megadrive (is), és azóta történt veled valami. De mi? Már többször is írták, hogy nem szereted a SNES-t. Erre te bizonygattad, hogy de igen, csak kevés róla jó játék. Ez lehet, hogy igaz volt, de csak kifogás. Most itt állunk 1998 végén, s ma délelőtt – a novemberi szám fellapozása után – elmerengtem: "A főszerkesztő már rég döntött..." De ak kor magyarázza meg a bizonyítványát. Vajon pártatlansága (PSX-n64) egyenesen arányos a két gép cikkarányával? Dehogya is! Ebben a hónapban nem jött több N64-es anyag... Bullshit! Szerinted (a Te személyedet nézve) ciki, ha szereted a Nintendo-t? Szinte félsz (tél) bejelelni, ha egy SNES-es, N64-es játék picit meglepett. "őszintén bevallom, nem gondoltam volna, de egy picit talán..." Miért nem írsz N64-es cikkeket? "Nem találtam még meg álmaim játékát" Na, persze! Hány olyan játékról írtál már, amit lefordít a sárka földig? Akkor tedd ezt most is! Aztán eléggé rosszul esik (tudom, hogy ebben az országban nagyon sok minden esik rosszul nagyon sok mindenkinek), hogy majdnem kizárólag csak PSX játék lehet "bomba, szuper, állat, király, csúcs, dodó, tő, bóbó..." Persze, néha-néha N64-nél is elejtess az említett 8 axiómából egyet-kettőt, de a különbség nagyon is érzékelhető. Pártatlanság. Mintha valakik(k) már írt(ak) volna neked erről. Joggal mondhatnád, hogy ezzel az erővel Ádám, vagy a Mikli is írhatna N64-ről. De te vagy a főszerkesztő. És ha elhúzódsz az egyik oldalra, magaddal rántod – mert jogodban áll – a közönséget (is). Vagy nem áll jogodban? Akkor viszont a lehetőséget húzod ki a határig... Az igaz, hogy 4-5 év hosszú idő, de értékesebb ember lehetnél, ha a hazzóállásod nem szívórogna el az idővel (a királyok is lehetnek értékesebbek!). Nem azt mondom, hogyha megjelenik 50 új konzol, mindegyikről Te írnál, de nem kellene – szerintem – ilyen látványosan (nekem az) "csakazértis" embernek lenned ezen a téren. Jó, jó, tudom, hogy most már nálad is pörög a meló 1000-el. 100-szor kevesebb idő van, mint 4-5 éve volt, felpörgött az élet, gyorsabb minden, mint 4-5 éve etc... Én a 4-5 évvel ezelőtti állapot emlegetését NEM a tesztjeid mennyiségére, vagy minőségére értem, hanem Te magadra! Ha neked talán nem is, nekem fontos ez a téma – mert érdekel – lévén ez az egyetlen újság Magyarországon, amely konzolokkal foglalkozik. Ha van ró idő és kedved, légszi válaszolj!

U1: Tévedés ne essék, ezzel a levéllel nem a N64 vs PSX cikkarány miatt érkezett levelek tárházát szeretném gyarapítani, hanem kizárólag csak a Te válaszodat megkapni saját magadról. Mi van veled?! Sikeres jövőt kíván: Kertész Valér, Balassagyarmat.

Tisztelt Valér. Én megértelek. Rossz dolog, ha az embert átverik. De értd meg kérek, egyszer és mindenkorra, hogy mi itt minden N64-es játékról írunk, ami megjelent. Eddigi fennállásunk óta (az első szám '97 decemberében jött ki) ha jól emlékszem talán egy-két progi maradhatott ki. Nem azért kevés a cikk, mert én jobban szeretem a PSX-et, hanem ezért, mert ennyi játék kapható. Fogd már fel ezt az egyszerű tény! A másik meg, hogy sok ezer ember előtt ne állíts ilyen sületlenséget, hogy én BEFOLYÁSOLOM az embereket, hogy a PSX-et vagy a N64-et szeressék. Mi vagy te, Nintendo ügynök? Barátom, ez egy elég gyerekes dolog, hogy az ember ilyen erőszakosan védjen egy olyan gépet, ami köztudottan rosszabb helyzetben van (minden téren), mint egy másik. Vajon írtál egy levelet a CD lemez feltalálójának is, hogy milyen szemét, mert te a kazettákat gyűjtöd??

Más. Az anyagok közül, melyeket a cégek küldenek, 100:1 az arány a PSX javára. Sokszor hiába jön meg egy játék az 576 boltba, egyszerűen nincs hozzá semmi illusztráció, mert nem küldenek a cégek. Én nem tehetek róla, hogy neked N64-ed van, megérted, hogy el vagy keseredve, de ez nem az én bajom, hanem a tied! A N64 BUKÁSI! Mégpedig azért, mert a Nintendo pitiáner, ostoba, és piacgyilkoló politikát folytat. Most elmondok egy titkot. A Zelda 64 egy korszakalkató játék. Minden PSX tulajdonos összetehetné a kezét, ha neki Zeldája lehetne. A kizárólagos magyar Nintendo képviselő decemberben, karácsony előtt, összesen 24(!) darab kazettát rendelt, és ezt a gyalázatos mennyiséget akarta ELOSZTANI Magyarországon összes témába vágó boltja között. Ebből a 24-ből az 576 Shop, az egyik legjobb vevőjük, 12 darabot kapott, amit az ELŐ nap eladtak. Ergo ha rajtuk múlik, és nem lenne más mód (és hely) a Zelda beszerzésére, akkor Magyarországon 12 embernek lehetne Zeldája. Én tehetek róla, hogy N64-en minden verekedős játék szemétf? Én tehetek róla, hogy mindössze két olyan autós progi van, ami eléri a "jó" szintet? Én vagyok a felelős, hogy két kezemen meg tudom számolni a használható játékokat? A Vári Zoli, örökös N64 tesztelőnk abszolút N64 rajongó, mégis ugyanez a véleménye, mint nekem. Add el a N64-et, vegyél egy PSX-et, és akkor num fő majd ilyen dolgok miatt a fejed, nem kell kisebbségi komplexusaiddal – hangsúlyozom, a N64 miatt – küzdened Vagy tartsd meg, és nyeld be, hogy a Nintendo hülyére vesz!

HARMADIK KÖR: AKIKNEK MAJDNEM JÓ

Helló Martin és 576 Konzol! Nem gondoltam volna, hogy valaha is írok nektek, de ha ajándékokat küldök, akkor levelet miért ne? Remélem tetszett az ajándék, mert sokat gondolkoztam, hogy mit küldjek. Egyébként kellemes ünnepeket és sok izgalommal teli órát a PSX mellett! (NA, ITT MOST EGY KIS MAGYARÁZAT KÖVETKEZIK. AZ ÜRIEMBER KÜLDÖTT NEKÜNK EGY NAGYALAKU BORÍTÉKOT, BENNE EGY DARAB A2-ES PAPIRRAL ÉS EGY DARAB RAGASZTÓSZALAGGAL EGY IDEIG CSAK ÉRTETLENÜL NÉZTEM MAGAM ELÉ, DE AZTÁN A LEVÉL VÉGÉT IS ELOLVASTAM, ÉS MAJD SZANASZÉT RÖHÖGTEM RAJTA MAGAM_ GERGE! EZER KÖSZ!!!! – BP) Használati utasítás az ajándékhoz. Tudtátok, hogy a hosszabb ideig tartó játék szemkárosodáshoz, vagy akár idegrángáshoz is vezethet? Na, most ez a csodálatos szerkezet olyan mértékben irányíthatatlanná teszi a játékot (akármelyiket), hogy az ember magától abbahagyja. Ezzel megvéd fileket a PSX, vagy más konzol káros hatásától és lehetővé teszi, hogy ne kelljen az újság kiadását egy ilyen szomorú eset miatt beszűkíteni (szomorú eset = hosszantartó idegrángás). A lapot a mellékelt ragasztóval lehet a TV képernyőjére erősíteni. Tobiczky Gergely, Budaörs

Geri, amióta felszereltem az ajándékokat a TV-re, minden N64 játékot sokkal szebbnek látok! Emberek, ez volt a megoldás! Köszönöm, minden elkeseredett N64 tulajdonos nevében is!

VEGYES

To 576 Konzol & Martin! Lenne egy pár kérdésem:

1: Az FFVII-ben a Bahamut Zero előállításához szükséges az a Huge Materia, amit a rakétában felejtettem?

Ha jól emlékszem.

2: Azt hallottam, hogy Aeris fel lehet támasztani. Hol? Hogyan? (NOS, EZ EGY BONYOLULT KÉRDÉS. A KÉSZÍTŐK ÚGY GENERÁLTÁK A JÁTÉKOT, HOGY AERIST MÁR SOHA TÖBBÉ NEM TUDOD ÚJRA IRÁNYÍTANI. AZONBAN, HA VAN PÉLDÁUL EGY XPLOER KÁRTYÁD, AKKOR ABBA BEÜTHETSZ EGY OLYAN KÓDOT, AMIVEL ÚJRA A BŐRÉBE BÚJHATSZ. MÁS MÓD NEM LEHETSÉGES. - BP)

3., A Metal Gear Solid mikor jelenik meg és hány CD-s? Bee, Budapest

Február, március. Két CD-s.

Csá 576 Konzol! Már kezdetek óta veszem a lapot és amikor először megláttam nagyon örültem, hogy végre van konzolas lap. Azóta is rendszeres olvasólok vagyok. Még nem írtam az újsággal kapcsolatban, elvégre elég fiatal még. Eddig azt vettem észre, hogy nincs poszter! Kevés az N64 cikk. Nintendo játék még nem szerepelt előzetesben, címlapon. Ezen változtatni kéne. Az ár-terjedelem rendben van, de nem nekünk, N64 tulajoknak. Ti is beküldhettek, hogy 6-7 oldalért nem éri meg 6 kilót leperkolni. Változtatás híján jó néhány, vagy az összes Nintendo 64-es kuncsalfat fogtok elveszíteni. Tudom, hogy kevés N64 játék van a piacon és nincs miről írni. A megoldás: Hamarosan megjelenő király programokról írhatatok (feloldalos) előzetest. Ajánlatom: Turok 2, Zelda 64. Ez a két játék, aminek kipróbálása után, jó néhányan gépet fognak cserélni. Csúcsszuper, élethű grafika, óriási területek, utánozhatatlan atmoszféra: ez jellemzi ezt a két kártyát. Végül sok-sok köszönet Vári Zoltánnak az általa írt töménytelen N64 cikkért. Sponga Attila, Gyál

Az előzetes rovat, ha nem vetted volna észre, hónapokkal ezelőtt megszűnt. Nem tűnt fel? De azt csak nem gondoltad komolyan, hogy négyszer fogok minden N64 játékról írni – hírek, előzetes, teszt, végigjátszás – és akkor majd több lesz az N64 cikk? Nem tartom jó ötletnek. Az N64 címlapkérdésről az előző számban olvashatsz. Poszter addig nem lesz, amíg az eladott példányszám legalább 20%-kal meg nem ugrik.

Megyek vissza Metal Gear Solid-azni! Nézzetek csaj jobbra – ha esetleg van valami Star Wars cuccatok, okvetlenül jelentkezzetek! Minden megoldás érdekel!

Martin

FIGYELEM!
Az 576 Konzol
megvásárolná, vagy
értékegyeztetéssel az
576 Shop kínálatában
szereplő termékre cserélné,
elsősorban régi fajta
('78-'85) STAR WARS
figuráidat és járműveidet,
illetve LEGO-ídat!
Hívj: 349-48-47
FIGYELEM!

PLAYSTATION KIEGÉSZÍTŐK



Memory card 1 Mb
(több színben)
2999,-

Primal pad
(Dual Shock)
9999,-

Cyber Shock
(Dual Shock)
7999,-

Chameleon Pad
(9 színben)
4999,-

Full Throttle Wheel (Dual Shock)
(Sebváltó + pedál + kézifék)
24999,-



Dual Force Steering
(Sebváltóval + pedállal)
HÍVJ!

Formula Race Pro
(Sebváltóval + pedállal)
HÍVJ!

Sony PSX egér
9999,-

PSX Link Kábel
2999,-

PSX Joy
Hosszabbító
2999,-



Shock Hammer
(Dual Shock)
HÍVJ!

PSX RFU Adapter
6999,-

Xplorer Kártya
9999,-

Sony Memory Card
1MB (több színben)
4999,-

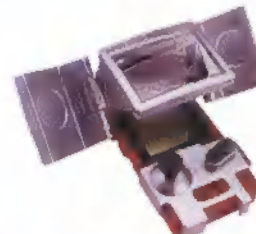
Scorpion Gun
9999,-

Sony Dual Shock
9999,-

PSX 4-es Multi Tap
Joy Elosztó
9999,-

NINTENDO 64 KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY KIEGÉSZÍTŐK



Rumble Pak Plus
(+256k memory)
3999,-

256k Memory Card
(7 Színben)
2999,-

Jordan GP Wheel
(Sebváltóval + pedállal)
19999,-

N64 Memory
Extension Pack
9999,-

N64 RFU Adapter
7999,-

Multi Boy
(Lámpa + nagyító +
Joy + hangszóró)
7999,-

GB Pocket Powermate
(akumulátor +
hálózati adapter)
4999,-

FIGYELEM!

1900 előtti, régi, értékes könyveket keresek megvételre. Az üzleteink által forgalmazott, az 576-ban meghirdetett programokat is adhatok a keresett könyvekért. Telefon: 3295-303 (9-14 óráig), vagy az újság címén: 1389 Budapest Pf. 132.

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

Legelőszőbb forrás a hivatalos forgalmazótól!

Várjuk mindazon boltok jelentkezését, akik HATALMAS viszonteladói kedvezmények mellett forgalmaznák a legújabb **PSX** és **N64** játékaikat, valamint az **576 KONZOL** újságunkat. Továbbra is biztosítjuk, hogy minden viszonteladónk nagy mennyiségben ingyen juthat hozzá a legújabb játékok promóciós anyagaihoz. Árlistánkért és további információkért hívja a **35-90-576-os** telefonszámunkat.

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre 1600,-
fél évre 3000,-
egy évre 5760,-

Megrendelem az **576 Konzol** című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

AKCIÓS SZELVENY
Akciós árunk csak ezzel a
szelvennyel együtt érvényesek.
Egy szelvény több játék
vásárlására is jogosít!

576 KByte

576 KBYTE SHOP

A MEGSZÁLLOTT KONZOLOSOK BOLTJA!



**A hely, ahol játszva
vásárolhatsz:**

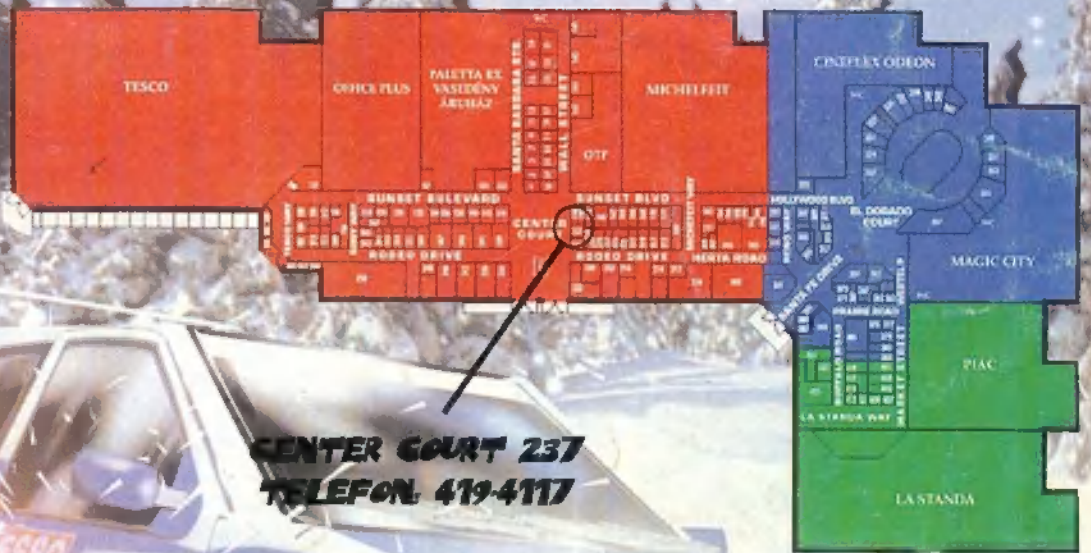
**1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.**

**TELEFONSZÁMUNK :
35-90-576**



576 KBYTE A PÓLUSBAN!

Pólus Center, Center Court 237 Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)



576 KBYTE A MAMMUT BEVÁSÁRLÓKÖZPONTBAN

**Budapest, II. kerület, a Széna téren
2.emelet, a Libri könyvesbolt mellett
Telefon: 345-80-76**



ISSN 1417-9296



9 771417 929000

